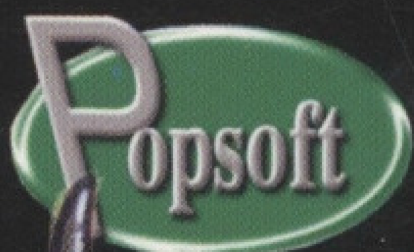
电脑应用和娱乐的第一选择 总第102期

大众软件

2001
13



WWW.POPSOFT.COM.CN

■ 专题综述
宽带！宽带？

■ 专题企划
六年一梦试仙剑

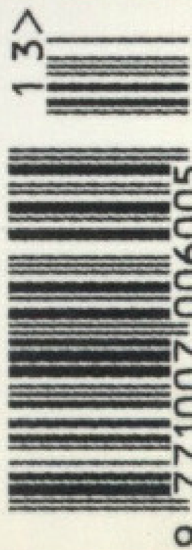
■ 前线地带
魔法门之英雄无敌IV
神话时代

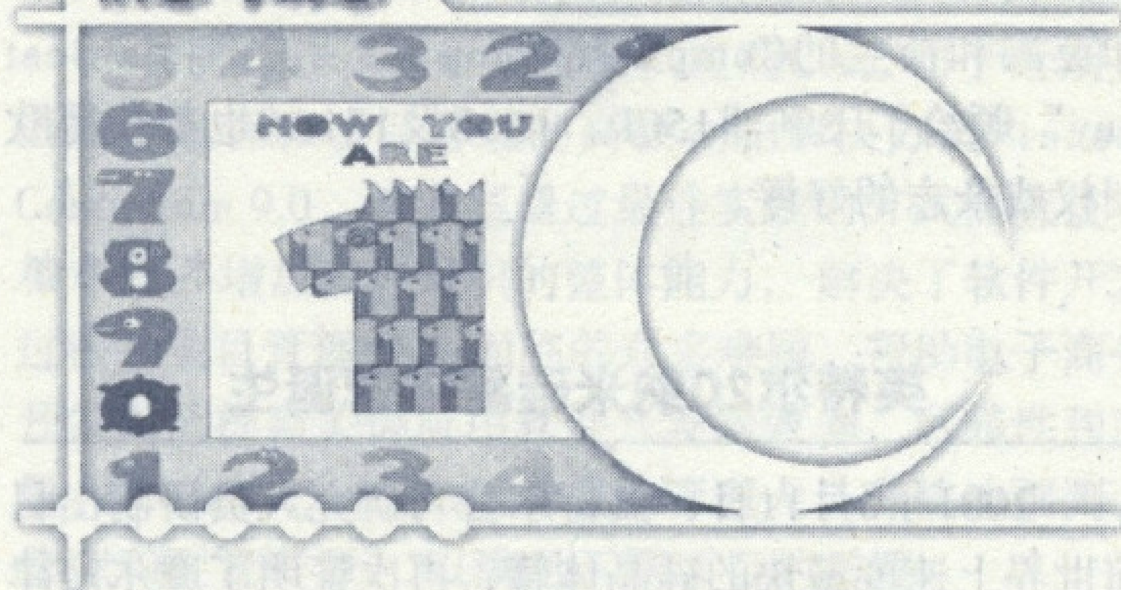
■ 攻略指引
太阁立志传IV
恶魔岛

■ 实用软件
全面体验Windows XP

■ 硬件评析
5.1离开创新的日子——升技SP-50 5.1影院系统初试

零售价：￥6.50元


ISSN 1007-0060



联想与AOL联手成立合资公司

2001年6月11日，中国最大的电脑公司及互动服务供应商联想集团有限公司（联想集团）与全球著名的互动服务供应商AOL在京宣布成立合资公司，携手在中国市场发展消费者互动服务业务。联想集团及AOL各占合资公司51%及49%股权，分别分阶段投资约1亿美元，总投资额约2亿美元。本次合作结合了两家公司的优势，一方面联想在高速发展的中国电脑市场和互动服务领域拥有出色的专业知识和市场领先地位，另一方面AOL具备为大众市场开拓和推广方便易用的网上服务的专长，并且拥有世界领先技术及丰富的在线服务运营经验。联想集团主席柳传志表示："我很高兴看到联想与全球最具实力的互动服务企业AOL达成合作，共同推进互联网应用的中国的发展，我相信这是一项极具战略意义的合作，并将对整个中国互联网产业产生深远影响。"



本刊记者

新浪网与景山教育网合作

近日，新浪网（www.sina.com.cn）与景山教育网（www.jsedu.net）就共同开展网上远程教育项目达成协议。双方由此开始向潜力巨大的中国青少年在线教育市场全面进军。双方合作开辟网上收费课程，形成专业信息与收费内容相结合的服务体系，为网站赢收创造出新的增长点。据了解，此次合作不是网站之间的简单合作，景山教育网依托自身遍布全国的销售网络，以及北京景山学校雄厚的师资力量，在远程教育的内容建设与服务方式等领域取得了相当成绩。现又联合拥有最大规模中文用户的新浪网，实现了网络远程教育真正意义上的多渠道服务供应模式。



本刊记者

长城显示器全力推行ERP

中国长城计算机深圳股份有限公司长城显示器事业部从5月开始了ERP的推行工作，ERP推行工作按计划分为5个阶段，目前进行的是第1阶段工作，即项目准备阶段，主要内容有：项目计划、项目组初期培训、项目工作程序、项目启动、项目准备阶段回顾。预计项目全部工作将于2001年9月中旬完成。ERP全称为Enterprise Resource Planning 企业资源计划系统，是建立在信息技术基础上，以系统化的管理思想，为企业决策层及员工提供决策运行手段的管理平台。

本刊记者

联想主板捆绑销售方案

联想集团有限公司QDI主板事业部、台湾KINGMAX公司以及威盛电子公司近日宣布从2001年6月15日开始，共同向配件市场推出2款DDR捆绑销售方案，它们是：联想QDI A12主板+KINGMAX128M DDR内存，售价仅为1099元人民币；以及售价为1188元的联想QDI A12-C主板（板载创新5880声卡）+KINGMAX 128M DDR内存。它们的捆绑售价比市场

网　址	www.popsoft.com.cn
业务联系	editor@popsoft.com.cn
应用投稿	tools@popsoft.com.cn
娱乐投稿	games@popsoft.com.cn
新闻投稿	news@popsoft.com.cn
读者来信	reader@popsoft.com.cn
广告联系	adv@popsoft.com.cn
网管联系	webmaster@popsoft.com.cn
发行联系	issue@popsoft.com.cn
邮发中心	jhyf@popsoft.com.cn

正文用纸 :辽宁省开原制浆造纸厂

本刊特约作者

侯　毅　李　靖　任　良　大胖子
费江枫　程　嘉　孟祥军　汪　军
祁　玲　黄昭舜　祝佳音　黄　翎
李文睿　张广宇　甘旭东　于国重
赵　挺　李　宾　吴瑞川　郦彦卿

本刊如有印刷、装订错误，由煤炭工业出版社印刷厂负责调换。
地址:北京朝阳区芍药居(100029)

上的同等性能的产品销售低了一半还多。此次捆绑中的联想A12和A12-C主板是联想QDI DDR产品系列中最先推出的两款产品，均采用了威盛APOLLO PRO266芯片组，支持P3和Celeron平台。

本刊记者

爱国者移动存储加密王通过公安部认证

近日，公安部计算机信息系统安全产品质量监督检验中心对爱国者移动存储加密王的各项功能进行了检测，检验项目包括了爱国者移动存储加密王的数据安全性、稳定性、可操作性以及其他功能项目等方面，并且通过了认证。爱国者移动存储加密王除了拥有独特的硅氧盘片和自动平衡滚轴系统外，还拥有采用硬件分区和软件加密相结合的加密方式。该加密方式能为用户提供2G的加密空间。

本刊记者

"暑期大白鲨369献真情"活动

Conexant是MODEM芯片中的顶级芯片，它是公认的价高物美产品。与科胜讯一直紧密合作的中科集团，近日在"暑期大白鲨369献真情"活动再次取得科胜讯公司的鼎力支援，科胜讯以世界最低的供应价向中科提供芯片。以此，中科出品的原价为480元的大白鲨前卫Ⅰ型MODEM将以369元的超值低价冲入市场，成为采用Conexant芯片的所有MODEM中最低价格的一款。

本刊记者

赛门铁克推出全面企业安全解决方案

近日，赛门铁克公司在中国市场推出新的企业安全解决方案，即包括风险评估与漏洞检测解决方案、入侵检测解决方案、防火墙与虚拟专用网（VPN）解决方案、防病毒与内容过滤解决方案和赛门铁克企业管理解决方案在内的赛门铁克企业安全解决方案。该解决方案的推出标志着赛门铁克从防病毒和工具软件供应商转变为全球企业安全解决方案领导者。

本刊记者

飞利浦显示器获奖

近日，在美国权威的《个人电脑》杂志的液晶显示器产品评测中，飞利浦150P评介其全面的产品性能获得编辑选择奖。全新的飞利浦150P被认为是极有价值的选择，它综合了诸多优势，如被测双重模式显示器的最佳价格，一个内置话筒和喇叭，以及非凡的主观评测性能。这款产品还有一个标准USB插槽，可方便快捷地通过台式机对显示图像进行调节，并备有可选的USB集线器。该奖项并非飞利浦液晶显示器所获的第一个奖项。精湛的技术，卓越的性能，典雅的外形，使得飞利浦液晶显示器在欧洲和美国屡获殊荣，如英国和荷兰的Computer Shopper杂志都将"Best Buy"颁给了飞利浦150P，150B及181AS也都获得欧洲权威杂志的好评。

本刊记者

英特尔20纳米硅晶体管诞生

2001年6月11日，英特尔公司研究人员研制出目前世界上速度最快的硅晶体管，再次证明了摩尔定律的适用性在未来的10年中没有根本性的障碍。这些新研制出来的仅有20纳米的晶体管将能够使英特尔公司在2007年左右制造出包含近10亿只晶体管的微处理器，其运行速度接近20GHz，操作电压低于1V。晶体管的体积越小，速度越快，并且快速晶体管是创建快速微处理器的关键构件，这些20纳米的晶体管将是英特尔0.045微米（45纳米）生产工艺的基础。

本刊记者

EPSON亮相ChianPrint2001展会

ChianPrint2001展会近日在北京国际会展中心举行。在此次展览中，EPSON公司展出了针对短版印刷、印前打样领域的多款大幅面打印机及彩色激光打印机，更与合作伙伴Bestcolor共同推出了一系列为印刷用户推出的高质高效数码打样解决方案和短版印刷解决方案。其中最近刚上市的超A3幅彩色面激光打印机AL-C8500采用AcuLaser技术（精彩印像激光技术），实现敷膜光泽纸的打印，适合应用于短版印刷、数码打样或名片制作；幅面达B0+的大幅面喷墨打印机 Stylus Pro 10000CF更是EPSON公司的最新奉献，此款是高档印前数码打样用户的理想选择。

本刊记者

威盛、Maxtor共同开发磁盘传输接口

逻辑芯片大厂威盛电子近日宣布将与磁盘驱动器领导厂商Maxtor合作，开发并推广具备新一代数据传输接口的芯片组产品，以强化系统储存设备的运作效能。在双方的协议中，Maxtor将提供其在提升磁盘驱动器传输效能方面的研发成果，包括名为Double Edge Clock的相关专利，由威盛进行芯片组端的整合。Double Edge Clock技术系以目前主流的ATA 66/100规格为基础，但已进一步获得重大的突破，这项合作案将可望使未来ATA磁盘的传输效率，大幅超越现行100MB/s的水准，同时将大幅度提高个人计算机的效能。

本刊记者

Process Continuum 9.0

电子商务管理解决方案供应商CA公司于近期推出用于过程和项目管理的高级企业解决方案Process Continuum 9.0，该方案通过最佳实践的方式捕获技巧和专长，增加发展组织的整体能力，解决了软件开发过程和项目管理中所面临的众多难题，帮助电子商务开发人员提高关键应用软件开发的效率、可靠性和质量。Process Continuum可帮助管理人员有效地预测、管理和配置资源，以满足不同项目的需要。

本刊记者

Sybase成立全新电子商务部门

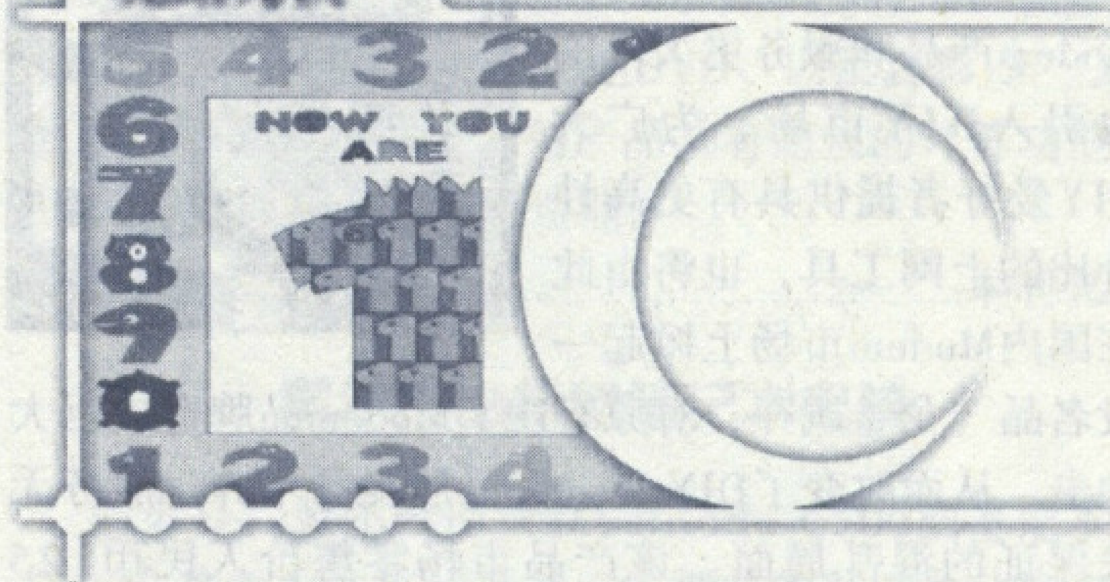
电子商务解决方案供应商Sybase公司日前宣布，为充分应用成功收购NEON(New Era of Networks, Inc.)所获取的B2B集成技术和专业知识，Sybase正式成立全新电子商务分部——eBD（e-Business Division），以进一步巩固其在企业门户和电子商务基础架构方面的领先地位。该部门的成立结合了NEON的先进产品技术，并将全面配合Sybase现有业务，致力于为客户、合作伙伴及开发商提供全面的端对端电子商务平台及企业应用集成方案。

本刊记者

2001年5月全国软件零售排行榜

应用类		娱乐类	
1	KV3000标准版	1	石器时代
2	瑞星2001标准版	2	晶合世纪风－仙剑奇侠传
3	豪杰超级解霸白金版	3	心跳回忆－表白你的心
4	金山毒霸.net标准版	4	三角洲特种部队3
5	金山词霸.net2001专业版	5	千年－网络游戏
6	东方快车3000标准版	6	终极刺客代号47
7	东方影都立体版	7	抢滩登陆2001
8	智能狂拼2标准版	8	晶合世纪风－轩辕剑3
9	金山快译.net.2001专业版	9	百战天虫－世界大战
10	金山游侠3	10	晶合世纪风－明星志愿合集
综合类			
1	开天辟地3	6	新东方背单词软件
2	随大山万里行MP3	7	流行宝典－榜中榜Ⅱ
3	MP3经典罗大佑（新装）	8	走遍美国
4	从零开始学英语	9	水晶宝合2001/05
5	MP3流行宝典－榜中榜Ⅰ	10	8848中级英语听力软件套装

感谢连邦有限公司、晶合时代软件公司、MY8848网上商城的协助。



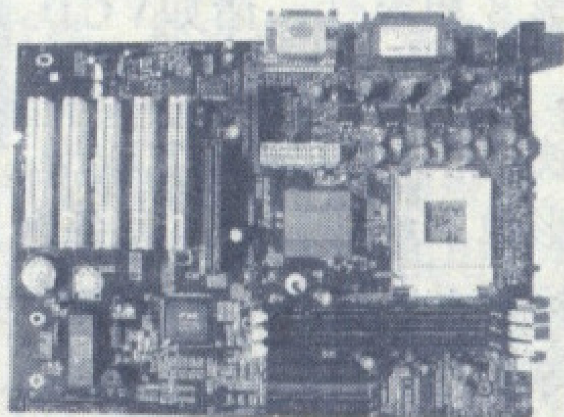
钻石发布首款支持Tualatin处理器主板

Intel代号为Tualatin的新PentiumⅢ处理器，采用了0.13微米制程，拥有更高的速度和更强大的整体性能，在它即将面市之际，DFI率先推出支持包括Tualatin在内的全系列PentiumⅢ处理器主板——CS62-TC。DFI CS62-TC采用Intel 815EP B-Step芯片组，同时支持原有Coopermine核心及新Tualatin核心的PentiumⅢ系列CPU。CS62-TC具备优越的扩充空间，1×CNR、6×PCI、1×AGP以及3×DIMM插槽，使玩家可不断武装自己的系统。

本刊记者

昂达VK266主板

最新推出的VK266主机板通体为黑色，采用ATX结构，拥有1个4× AGP、5个PCI、3个DIMM内存插槽、1个AMR和4个USB接口，扩展能力相当强。VK266北桥为VIA VT8363A芯片组，南桥为VT82C686B芯片组，其前端总线频率可为100/200/266MHz。支持AMD的Duron及Athlon CPU，最高可支持1.2G Athlon CPU，并支持未来的1.5G Thunderbird CPU。内存最大支持1.5G，支持ATA 100的传输速率，集成AC′97声卡。VK266在CPU的上方有12个电容、3个电杆和8个稳压场效应管，它们分别组成四组，而每一组都起着稳压、过滤杂波的作用，使CPU工作更稳定。VK266可将Duron750轻松超到1.0G，且可长时间地稳定运行。



本刊记者

实达“小旋风”内置Modem

该Modem为实达新品，主要针对DIY市场，保持了实达Modem产品在兼容、稳定、高速等优良品质和高附加值服务，具有极高的性价比。“小旋风”的推



出使得实达Modem家族又添新成员，它把高品质的Modem产品和服务更大范围地引入DIY市场、为广大DIY爱好者提供具有更高性价比的上网工具，也将由此在国内Modem市场上掀起一股名品“龙卷风”，对原有DIY Modem品牌造成巨大冲击，从而改变了DIY Modem品质良莠不齐、服务无法保证的混乱局面。该产品市场零售价人民币125元。

……本刊记者

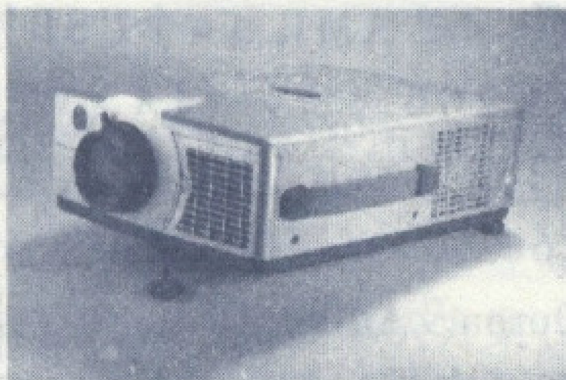
超级魔电450

北京致福讯息公司近日推出了“超级魔电450”Modem，此款猫采用最新Conexant V.92芯片组，全面支持V-92协议，等待时间为10秒，具有来电显示功能，V.44压缩技术，传送速度最大达到了48kbit/s，提供超强防掉线和抗干扰信号扩大功能，专利防雷击管对抗4000伏高压。

……本刊记者

明基VP110X

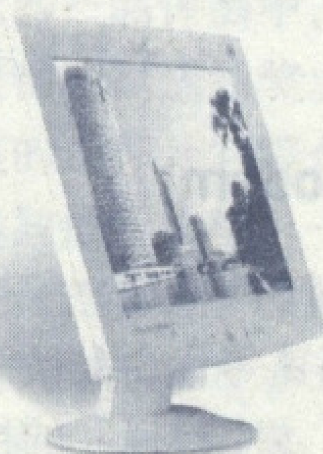
明基VP110X重3.6kg，随机赠送手提袋，全镜像扫描转换功能，适用于天花板安装的倒挂式或背投式投影。除商业用途上常用的电脑影像输出外，明基VP110X同时具备优异的影音相容性，诸如VCD、DVD、游戏机、摄录放映机等，都可通过它输出影像。此外，它还具备激光笔、USB界面、无线鼠标、逐步遮幕、动态画面定格、快速脚架、即插即用等功能。



……本刊记者

长城新款LCD显示器

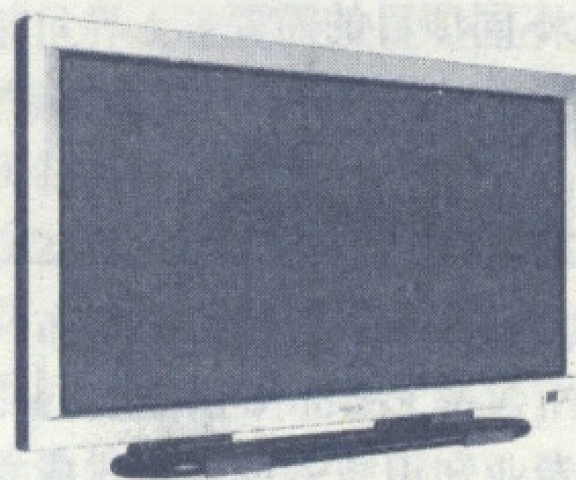
近日，长城显示器发布以“一切为了健康”为产品理念的“晶灵”液晶显示器—NV511F，倡导“成功感受，健康人生”。该显示器采用全平面可视角技术，支持一般的模拟VGA信号输入、视频及超视频信号输入；ADC样本时钟的自动定时刻度，精确度高至1/60时钟周期。支持RGB亮度、对比度调节。以三倍的8位ADC支持高达110MHz取样速率。75Hz下最高分辨率可达1024×768（在XGA环境）。以任何分辨率输入，都能以满屏分辨率显示。



……本刊记者

明基等离子显示器

明基与富士通合作生产的明基PDP 7859等离子显示器正式亮相。该产品的厚度为10.6cm，屏幕尺寸42″，支持16：9显示，播放电影有剧院影像效果。最佳分辨率为852×480，最大可支持1280×1024，可视角度达160°。明基PDP 7859内建AV端子、S端子、色差端子、音源输出线及D-sub接头，可连接各种影像播放装置或电脑，还拥有自动省电装置和无线遥控滑鼠功能，可以接收各种影音和电脑讯号，并具备包括画面自动调整、局部放大、动态画面停格和选配卡等多项独家设计。



……本刊记者

美格770FS

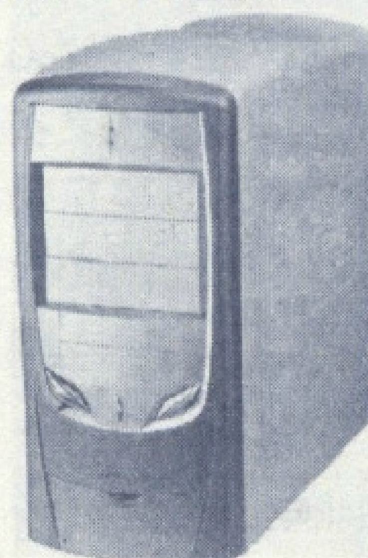
近日，美格与日立共同推出美格17″平面直角显示器新品770FS。该款显示器采用日立最新0.27显像管，比起传统的显像管亮度和对比度提高了35%，聚焦提高了12%，显示画面鲜艳逼真，细腻动人。770FS新增设“黄金眼”功能，具有全屏模式、逼真模式、电影模式和普通模式。该款显示器采用了专业级的显像管高压取样电路，可以做到对屏幕实时精确取样。该产品市场零售价人民币1899元。



……本刊记者

月光宝盒系列机箱

近日，华旗资讯继推出爱国者月光宝盒机箱3大系列12款新品G、K、P系列。3个系列机箱共分灰色、蓝色、白色、金色4种12款，采用USB接口及音频端口前置技术，内部配有专用转接线。几大系列采用全钢板冷镀锌，全屏蔽防电磁辐射，机箱内部钢板全折边防止划手设计，顶部均设置内嵌式CD盒。月光宝盒机箱采用大空间的内

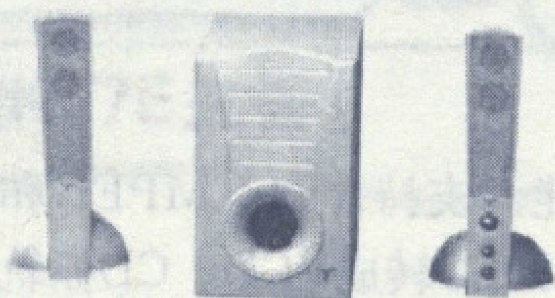


部设计，扩展性好，便于升级，在前后还采用了双风扇设计，全程循环式散热通道，极大考虑了用户多方面的需求。该产品市场零售价人民币480元。

……本刊记者

七喜"小行者"音箱

该产品与其兄长"先行者"有着许多相似之处，首先在外型设计上，如两个造型独特的"牛角状"卫星音箱就是源自"先行者"，整个抛光的银灰色塑料外壳显得时尚前卫，而低音单元则换了相对较小的木质低音炮。在技术特点上，"小行者"同样继承了"先行者"的先进设计，"小行者"音箱使用了7个喇叭单元（包括4个微高音、2个3寸中音和1个5寸低音喇叭）和专业三路分音处理。该产品市场零售价人民币190元。



……本刊记者

升技家庭音箱SP60

升技电脑最新推出多媒体音箱SP60，该产品采用S/N比（衡量音质噪声的数据）为85dB，重低音低频频率为30Hz~200Hz，卫星喇叭则为100Hz~30KHz，音箱输出其失真率低于1%。升技SP60多媒体音箱提供玩家们多样化选择，人性化的接口设计，可以单独调整6支喇叭其中任一组的音量、静音，以及3D立体环绕音效。内建于重低音之中的扩大机功能，则可以提供高品质震撼音效。整组系统不仅支持DVD播放、还可以搭配CNR卡、声卡以及升技最新的USB5.1声道剧院。

……本刊记者

紫光Uniscan D1000

近日，清华紫光推出一款面向高端商务用户的扫描仪Uniscan D1000。这款产品采用CCD平台单次彩色扫描模式，物理光学分辨率高达1200×2400dpi，42位色彩深度，位增强技术，Uniscan D1000可以有效增加图形的信息和动态范围。另外，Uniscan D1000还内置了自动色彩管理系统，使其能够更加轻松智能的实现色彩扫描管理。随机附送清华紫光OCR千禧专业中英文文件识别系统，PageManager等二十多种应用软件。

……本刊记者

浪潮推出"金龙6000"高端商用平台

近日，浪潮电脑公司推出了采用Pentium 4处理器的"金龙6000"系列高端商用平台产品。针对P4芯片功率大、发热量高的特点，金龙6000系列商用电脑配备P4电脑专用电源、专用机箱外，采用了具有实时监测功能的散热系统，其配置为P4 1.4G/1.5G CPU、128M-512M RDRAM内存、Geforce/TNT2 M64图形加速卡、10M/100M网卡、16速DVD、以及真彩15″LCD显示器等，这使得该系列产品具有超强的计算功能、3D图形处理能力和网络功能。

……本刊记者

戴尔推出新款笔记本电脑

近日，戴尔推出新款Latitude C500型笔记本电脑，它是专为注重预算及成本效益的移动办公用户而设计的，保持了与所有Latitude C系列的媒体模块及接口设备的兼容，配有英特尔赛扬700 MHz处理器，64 MB SDRAM 内存、12.1″SVGA 显示器、6GB 硬盘驱动器、综合式 56K v.90 调制解调器、ATI Mobility 128 图像控制器。该产品市场零售价人民币14 898元起。

……本刊记者

安全之星 XP

该软件是上海创源新近推出的反病毒软件，具有反黑客功能。该软件有单机版和企业版，界面华丽，具备病毒实时监测和个人互联网防火墙双重防护功能，精确病毒特征码分析，清除病毒不会破坏系统、数据和文档，拥有6万余种病毒数据库，并设立有警报系统和全球病毒监视系统，每周升级。该软件支持Windows和Linux通用操作系统。

……本刊记者

易总管

近日，用友集团伟库网(www.wecoo.com)发布伟库"易总管"系列网上管理软件，推出基于"易总管"的伟库网上租用服务的全面拓展及升级，和提供基于"易总管"的企业级ASP网上管理平台的搭建服务。"易总管"是网上管理软件，也是伟库网上租用服务业务和为企业搭建企业级ASP网上管理平台服务业务的基础。其功能主要满足中小型企业，尤其是有多分支机构企业财务和业务各种管理需求，包括：财务、出纳、进销存、分销、CRM及多帐套管理。

……本刊记者

超级助写王

国内首套集智能写作、网页设计DIY、网络聊天、辅助发布等功能与一体的软件。其内容包括全程智能化助写、写作前模板导入、写作中包括名人名言等相关内容的智能补全、网页制作、辅助聊天，还提供网络发布（投稿系统）和通讯录功能。该产品共2CD，市场零售价人民币48元。

……本刊记者



豪杰超级解霸2001

厂商：豪杰公司

上市：2001年6月

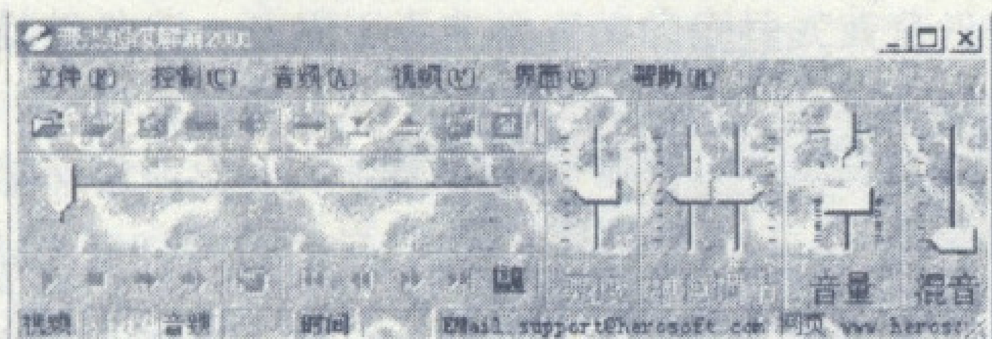
售价：38元

内容：2CD+使用手册

推荐：★★★★

晶合实验室

作为国产影音播放软件的佼佼者，超级解霸系列的产品凭借其一贯的操作简易、纠错能力强、功能多样化等特点而深受用户青睐。近日，豪杰公司再接再励，推出了该系列的最新版《豪杰超级解霸2001》。从豪杰公司的惯例来看，他们的每一款新作都必然会在技术上有所突破，这次果然也没有让我们失望，对RM格式文件的支持成为《豪杰超级解霸2001》的最大亮点。RM格式是目前网上最为流行的一种视频压缩格式，它可以有效地对各类影音文件进行高比率压缩。然而长久以来，支持

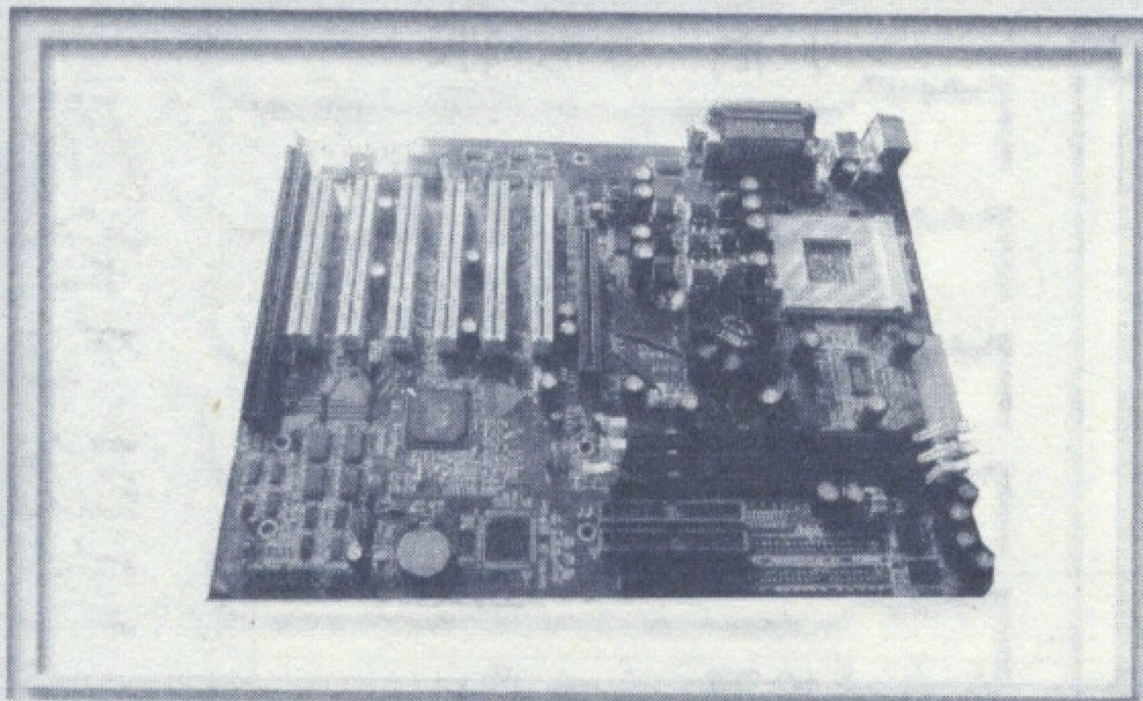


RM文件的播放器却非常少，这在某种程度上对我们构成了一定的困扰。此番《豪杰超级解霸2001》加入了对RM文件的支持，无疑给我们带来了极大的方便，并且为了满足广大用户的需求，它还一改以往传统的安装方式，提供了包括极小安装、中型安装、完全安装在内的多达10种的安装模式；在操作界面上，《豪杰超级解霸2001》提供了更具人性化的更换皮肤功能，可以让我们随时根据自己的喜好选择不同风格的界面，极大满足了不同用户的需求；纠错能力作为一款影音播放软件优秀与否的重要衡量标准，无疑受到用户极大的关注，通过我们用各种“烂盘”对它的测试，发现其纠错能力非常出色，这样的结果再一次证明了豪杰公司独创的DirectCDROM防读死技术在业界的领先地位。作为一款多功能的影音播放软件，它的功能当然不仅能播放各类影音文件，还支持网络可视电话、网上在线播放、网络快速下载、局域网播放等相关网络功能；支持AVI、MPEG和Gif转换，MPEG合并，MPEG转成VCD，CD抓轨转成MP3等音视频转换功能；它还支持光驱超级变速、CPU指令集优化、多显示器设置等诸多先进技术。另外，该软件赠送了《纵横四海》和《双龙会》影片，虽然历史悠久，但绝对经典，值得一看。

《豪杰超级DVD2.0》是豪杰公司随《豪杰超级解霸2001》附赠的一款DVD播放软件。众所周知，DVD播放软件领域一直长期被PowerDVD和WinDVD这两款国外软件占领，它们不但广受使用者的支持，而且在技术和功能上也已经达到了非常成熟的地步。所以尽管豪杰系列软件已经具备了非常好的用户基础，但《豪杰超级DVD2.0》如果要想获得成功，还必须在技术和功能上有一定特色，而事实也的确如此。豪杰公司不但独创了运动图像自动跟踪补偿、影像细节保存、斜向图像处理、图像色彩保真等先进DVD播放技术，而且还能播放全部6个加密区码的DVD影碟，这使得它在某些方面的功能已经超越了以上的两款软件。当然它也存在着一些不足，最明显的就在于对图像及声音的表现能力还略显单薄，另外它偶尔也会出现影音不同步的现象。但总体来说，《豪杰超级DVD2.0》还是非常不错的，至少在国内的同类软件中是非常出色的。



编辑点评：经过我们对《豪杰超级解霸2001》的使用及测试，认为该软件在功能上还是非常出色的，38元的售价也能被绝大多数人所接受。但赠送的电影采用AVI格式，图像质量较差实在令人感到遗憾。



厂商：升技（ABIT）

上市：2001年4月

售价：960元

内容：主板，中文说明书，驱动光盘，数据连线

推荐：★★★★☆

晶合实验室

升技KT7E主板

升技主板凭着其精良的做工和优异的性能，一直在市场上有着非常好的口碑，DIY玩家们也经常将诸如“超频王”之类的绰号送给升技的主板。不久前，升技推出了以KT133为芯片组的KT7A主板，并取得了相当的成功，时隔不久，又推出了KT7E主板，也就是我们这次的评测对象。

KT7E与KT7A都支持Socket A的CPU标准，它们的区别就在于KT7E的北桥芯片用的是VIA的KT133E（北桥编号VT8363E），而不是KT133，南桥芯片则沿用了VIA的VT82C686A。KT133E和KT133相比，KT7E开始正式支援133MHz的内存运行速度，同时允许用户使用ATA100的IDE接口标准，除此之外，两者是一样的，因此我们估计这个E应该是英文（增强的）的缩写。

这块升技KT7E给我们的第一感觉就是份量十足，它比一般的同类型主板足足要重上百分之三十，颜色是很少见的蓝绿色，记得原先只有技嘉的BX2000+用这种颜色。6层PCB板的面积很大，大量的电子元件排布在上面一点也不拥挤。在CPU和北桥周围令人吃惊的矗立着13个2200微法和4个1500微法的滤波电容，这种不惜工本的用料，能够确保主板稳定的工作在任何环境下。主板提供了一个2倍/4倍AGP插槽，六个PCI插槽，同时为了照顾一些升级用户，还保留了一个ISA插槽。所有的I/O接口都采用了FOXCONN品牌的彩色产品，完全符合PC99规范。我们注意到，主板上除了两个IDE接口之外，还保留了两个IDE接口的空位，同时在它们左侧，也有一个芯片没有焊上，从形状来看比较像KT7A的HPT370芯片，这说明也许不久就会有板载RAID功能的KT7E-RAID出现了。（编后记：当您看到这篇文章时，市场上已经能够买到KT7E-RAID了）

我们用以下设备建立了测试平台：

CPU：AMD 雷鸟 1G（1000x10）
主板：升技（ABIT）KT7E
内存：KingMAX 256M PC150
显示卡：ATI Radeon 32M DDR
声卡：帝盟 MX400
硬盘：迈拓 20G 7200转 2M缓存
操作系统：Windows98 简体中文第二版
测试软件：SiSoft Sandra 2001 Standard、SuperPI

主板是整个计算机系统的基础，一切板卡及设备都是以主板作为媒介进行数据交流的，因此我们进行了SiSoft Sandra 2001 Standard中有关CPU、内存和磁盘输入输出三个方面的测试，测试结果比较令我们满意。

主板的超频能力一向是大家所关心的，我们测试用的CPU是一块很普通的雷鸟，并不是所谓的“超频王”，但让我们感到满意的是，这块CPU在KT7E上能够运行在1.15GHz（115x10）下，并利用SuperPI稳定的完成了104万位的PI值计算。

编辑点评：无论是做工还是性能，KT7E都没有让我们失望，同时不到1000元的售价也能够被绝大多数计算机玩家所接受。但这并不是说KT7E是完美的，我们在评测过程中发现，用户在安装一个新的Windows 98系统或是直接利用原有硬盘的系统的时候，会出现硬盘控制器中主、从IDE口控制不能被驱动的情况，这个问题只能通过安装主板光盘上的VIA四合一驱动程序才能解决。尽管如此，KT7E在测试中的成绩仍然是值得玩家关注的。



蒙恬名片王

- 厂商：蒙恬科技
- 上市：2001年4月
- 售价：1200元
- 内容：名片扫描机，名片王软件，USB连接线
- 推荐：★★★★

晶合实验室

伴随着后PC时代的到来，人们更加渴望现代办公的高效率与自动化，移动办公产品日渐普及的Internet时代，对相关外设的需求也越来越大。

蒙恬科技近日向中国国内市场推出了新一代名片扫描机产品（iCard pro），这是一套中英文名片辨识系统，包括一台只有名片大小重82克的名片扫描辨识机和蒙恬"名片王"管理软件，堪称目前市场上较小的专用名片扫描辨识产品。

通过这款产品，用户可以轻松的将名片资料扫描辨识到计算机及PDA中，并且实时进行扫描辨识、编辑、管理与输入输出等工作，不需费时费力的进行名片搜集、整理工作，可将宝贵的时间用在更有价值的工作上。蒙恬名片机支持名片连续多张扫描辩识输入模式，速度也相当惊人——扫描100张名片，只需5分钟的时间，并且不会发出恼人的噪声，同时可用红外线直接传输至手机上。

蒙恬名片机（iCard pro）采用USB接口，不用外接电源即可使用。它具有256灰阶、600dpi分辨率，能够自动侦测纸张，直接按下按钮即可马上扫描辨识名片。这款产品可以扫描直式或横式的中英文名片，不但能够自动判别繁简体名片，辨识出繁体字、简字体、香港字、数字与符号，而且扫描辩识的精度不受所使用的字体限制。这款产品同时可以自行选择欲扫描辨识的字段，以及线上切换辨识核心，并且设定辨识结果以繁体字或简体字输出。使用蒙恬名片王管理软件，可以让用户进行名片数据库的编辑管理，除可输出至常用的Outlook Express、Outlook、Excel与纯文本（.TXT）外，也可以汇入Palm与WinCE为操作系统的PDA之中，更可以直接与Palm或WinCE PDA上的资料同步。

名片扫描辨识技术的困难度在于，不同名片有其特定的格式、字体、纸质、底图等，扫瞄输入的硬件与辨识核心技术均十分重要，蒙恬科技其实是整合既有的光学辨识技术（OCR），再延伸应用到PDA上。名片的样式有上万种，除了辨识率之外，名片扫描辨识的另一项技术便是抓取正确的字段。蒙恬名片王管理软件将于扫描后，自动开启该软件的通讯簿窗口，同时用户也可以直接查看原始名片影像图文件，进行确认或修改。

蒙恬名片王软件内建动态字段修改功能，可以建立、编辑、修改名片，也可以自定义群组，以分类资料夹整理名片。针对欲修改的文字，用户可以自行拉选辨识的切割区域，或是点选候选字进行修改，也可以透过一般键盘修改，更可搭配蒙恬听写王、蒙恬笔，以语音或是手写方式输入文字。至于未被归类的资料，则会自动放到备注栏位，以供备查。如果同一人拥有多个电话或地址，也可以新增栏目来保持资料的完整。

值得一提的是，在搜寻名片时，用户可以个人预设"语音卷标"，用语音方式快速搜寻名片，也可选择以姓氏或是类别，各字段递增或递减顺序进行搜寻。除了扫描输入名片资料外，用户也能够以新增名片的方式，在名片王管理软件中手动输入新名片。由于蒙恬名片王软件已经同Outlook Express、Outlook等程序接口整合，因此用户也可以指定将扫描辨识后的名片数据直接输送到Outlook Express、Outlook2000通讯簿中。蒙恬名片王数据库管理系统软件、蒙恬名片王专业版软件，只要在Pentium以上个人计算机、32MB以上内存、50MB以上硬盘空间就可以运行。

编辑点评：在我们的测试中，蒙恬名片王的表现比较出色，对于大多数名片均可以正常识别，识别率在90%以上，但是在一些设计较复杂的名片或者是色彩比较丰富的名片时，识别率就有些不尽人意了，这点还是需要改进的地方。

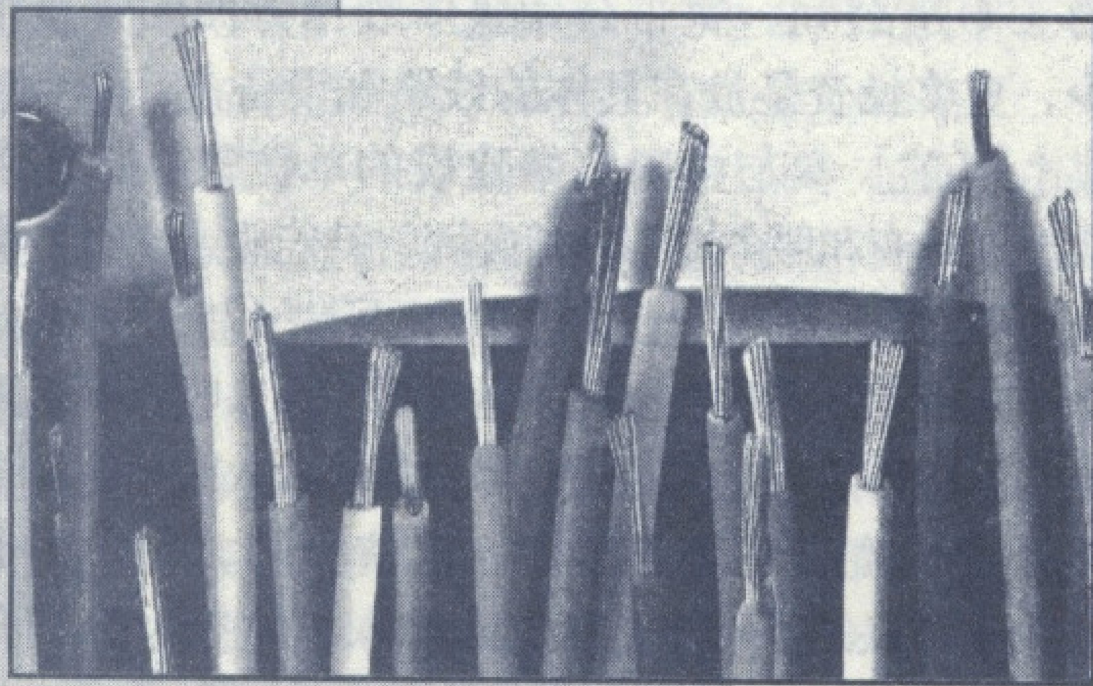
编辑导语

年初就有读者来信，希望在“专题综述”栏目里看到有关宽带的内容。那时宽带正在升温阶段，铺天盖地媒体宣传、广告轰炸，把“宽带”热捧到120℃，让对网络对电信最无动于衷的人也瞠目结舌地到处问：“什么时候我能用上宽带？”。可是事物变化之快，就像三月的天气小孩的脸，转眼又是一番说法——什么宽带泡沫、接入商烧钱与去年.com类似、ISDN其实很好用等等，宽带立刻被打入冷宫。

舆论为着宽带吵翻了天，宽带却不声不响在我们脚下的土地中曼延。那些纵横交错的光纤和通讯电缆，到底会给我们的生活带来哪些好处呢？这些好处我们能立竿见影地享受还是需要等待，或者需要高昂的费用……

在跟踪宽带发展的几个月中，记者遇到许多有这样问题的人们，总的来说大家知道了宽带这个词，也知道使用宽带上网快，还有ISDN和ADSL。在这一期的“专题综述”里，记者争取深入浅出地介绍目前宽带的发展和暴露的问题。（没办法，谁让页码总这么紧张呢……）

宽带的话题在夏天来的时候又开始了，这一次，是从联想和AOL（美国在线）的合作开始的。因为这一合作，将使联想在宽带增值服务的行列中走到前面去。这一合作也表明，宽带的内容供应将成为宽带下一轮竞争的重点。



写这篇稿子的时候，我突然想，5年后宽带将不再是一个话题了吧，也许要不了那么久，技术的发展总是出人意料……

鼓楼

yulei@popsoft.com.cn

宽带！宽带？

本刊记者 鼓楼

时尚宽带

看看这些媒体报道的题目：

宽带ISP 是否也会打一场大规模“浴血”价格战？

宽带接入运营模式暗藏危机 重复网站泡沫？

上海建成中国最大城市高速宽带信息网

宽带释疑：更为灵活便捷的通信方式

电信牌照管沟资源体制 三利剑抹掉宽带泡沫

……，……

每天都会在各种媒体上出现的这个词——“宽带”，有洪水泛滥的趋势，以至于IT业内人士将2001年称为“宽带年”。

宽带究竟是什么？宽带（Boardband）是指在同一传输介质上，可以利用不同的频道进行多重（并行）传输，并且速率在1.54Mbps以上。传统使用的模拟Modem接入网络时，速率最高不超过56kbps，而使用宽带接入设备如10/100M自适应网卡时传输速率可达10Mbps，是模拟Modem的180倍。

通常人们把骨干网传输速率在2.5G以上，接入网能够达到1兆的网络定义为宽带网。宽带网分为骨干网、城域网和社区接入网3个不同层次。业内人士这样比喻宽带网：骨干网就是城市与城市之间的高速公路，城域网就是城市市区内的道路，社区接入网则是小区内部道路。

我国发展宽带，是现实的迫切需要。虽然在九五期间，骨干网速度提高了16倍，带宽增加了100多倍，但上网速度仍不能满足日益发展的信息产业的需要，带宽资源相对不足，仍然是当前困扰我国信息化发展的“瓶颈”之一。目前，国内网上中文站点达到26.5万个，互联网主页达到50万页，开发数据库3000多个。全国计算机拥有量已接近3000万台，而网民总数达到2250万户。到2005年，我国联网计算机将达到4000万台，数据、多媒体和互联网用户数将达到2亿，上网人口普及率将达到15%左右。

因此，在国家相关政策指导推进下，从1999年开始，宽带逐渐成为国内网络建设的重点内容。除了宽带接入网以外，电信网、有线电视网、计算机网的“三网合一”建设，以及城域网的规划发展，都是今年宽带网络建设的重点内容。

宽带就像一条宽阔的大路，能够提供的不止是上网的快捷速度，还有包括视频和音频在内的各种丰富信息，以及更为灵活的互动功能，这些内容具体有：高速上网；视频点播、音频点播、多媒体信息点播、信息放送等；CATV、HDTV、音频广播、数据广播等的信息广播；包括WWW、电子邮件、新闻服务、文件传送、远程登录等的Internet业务；远程计算与事务处理，例如软件共享、远程CAD、远程数据处理、联机服务等；电子商务、电视会议、可视电话、IP电话、IP传真、监测控制、多媒体综合信息服务等；计算机远程通信与控制、线路租赁、社区服务等。

当然，宽带给我们工作生活带来的改变不会突如其来，但是对信息的传播和利用将达到史无前例的水平。更为重要的是互动性的增强，用户可以通过网络和信息服务者达到几乎与生活中一样的面对面交流。

宽带带来的增值服务项目将十分丰富，专家预计2004年其全球市场规模将达到220亿美元，光靠现有的服务和软件提供商显然远远不能满足市场的需求，将有更多的内容服务商投入到这一崭新领域中。

对于盛传宽带运营商的烧钱行为，记者走访的几家运营商都以为这是外界对宽带运营的误区。相对于将70%到80%的费用放在市场宣传、炒作上的.COM公司，宽带公司媒体炒作方面的资金很少，更多投资是放在具体的线路和设备上。

目前，参与中国宽带建设的单位很多，运营商、设备商和服务商都热情高涨，就连股市上也是宽带业务受宠，宽带产业的上市公司已达17家。不过，唯一在赚现钱的是设备商，运营商的投入收获遥遥无期，服务商则在犹豫观望以寻找最佳投入时机。

国内宽带运营商很多，电信级的，像中国电信、中国联通；非电信级的，像长城宽带、歌华有

线。2001年，这些运营商都有所行动：

中国电信——2001年启动了耗资1.01亿美元的1.5万公里高速光纤长途骨干网工程，重点发展覆盖全国的宽带互联网和宽带ATM网，其中宽带ATM网容量将达40G。宽带接入网方面将发展城域网（WAN），把互联网骨干延伸到大中城市的住宅小区。

中国移动——移动网对于中国环境具有经济性和灵活性。中国移动IP骨干网CMNet一期工程目前全网进入试运行，开始向社会提供服务。中国移动在接入网方面初步设想的长远目标是以光纤为主，而近期将以固定无线接入作为市场切入手段。

中国联通——中国联通2001年将斥资77亿元大力发展数据、长途、IP电话业务，网络覆盖全国300个以上城市，计划建设4.7万公里、带宽2.5G到10G的骨干线路。

中国网通——2000年10月完成了8490公里长带宽40G的CNCent全光纤互联网工程，2001年还将新铺设15000公里的光缆。中国网通还参与了海底光缆投资，在核心城市建设光纤到大楼，保证为用户提供点对点的宽带应用。

中国吉通——从1993年开始运营金桥信息网，然后又是金税、金关工程，目前，吉通已经在全国建成高速宽带综合业务通信网，在30个城市建设了综合接入网。

中国铁通——铁通将利用自身的地理分布优势，以及LMDS、微波扩频技术及其他无线接入方式，加快宽带接入网的覆盖。铁通目前至少拥有覆盖全国6.5万公里铁路沿线的通信网络和12万公里长途通信线路的资源，其中干线光缆5.8万公里，数字微波1.2万公里，数字程控电话交换系统1184台及本地电话网200个。

广电总局——目前拥有有线电视网，这是一个同轴电缆光纤混合网(HFC)，稍加改造就可以利用为宽带接入网。1999年，国家对中国有线电视进行了产业化改造，组建中国有线电视网集团公司及中国国际网络通信公司。目前，连接14省（市）的广电专用光缆骨干网已联通。广电专用光纤骨干网是“中国高速互联网”示范工程的核心网络。

长城宽带——计划利用3年时间，在全国主要城市兴建长城宽带网络基础设施；以居民家庭为网络的切入点，铺设光纤宽带以太网，即在每户住宅中除电话、电视插口外，再加一个网络插口。“长宽网络”旨在以较低的价格向网民提供10M以上带宽的网络接入服务，并开展各种特色信息服务。

宽带普及率很高的韩国总共有600万用户，但仅仅北京市就有500万的家庭。巨大的市场让每个人都狂热，不过，由于宽带的技术和资金门槛，现在这种狂热还在理性的控制范围内。商业利益和现实需要紧密地联系在一起，组成新的生态链。

最后一公里

“我的房子是由木头、玻璃、水泥和钢筋建造的，也是由硅与软件建造的……整个房子具有信息高速公路的特征。”比尔·盖茨的这段话令人遐想。

经过3年的建设，中国骨干网已经具备了世界级的技术水平和规模。网通的总工程师杨志伟告诉记者：我国是目前世界上第一个在全国范围内统一采用IP／DWDM（密集波分复用光纤传输的高速互联网技术）技术的商业IP宽带骨干网的国家。现在需要的是让中国宽带网走完最后1000米冲刺，接入到最终用户。

这从骨干网接入到最终用户的1000米就是常说的“最后一公里”问题。各家宽带营运商、上市公司和系统集成商兵刃相见的，就在这最后一公里的接入网上。宽带网的许多纠纷，也表现在这最后一公里上。业内称这最后一公里的争夺战为“跑马圈地”式运作，运营商希望通过圈地扩大直接或间接宽带客户的规模，降低系统投入和运行的成本。但是专家也指出，圈地并不意味着赢利，运营商是否拥有一套长期的整体宽带技术管理解决方案是宽带成功的关键。运营商可以从许多居民小区那里拿到协议，但拥有交费的用户才能算数。

较少的政策限制、较低的投资数额，使电信、广电、联通、网通、长城宽带等在这场“最后一公里”的争夺战中谁也不肯示弱。2001年，长城宽带在广州一举拿下了14条街1个镇的宽带社区网络建设权和经营权，分别在成都与绵阳开通网络社区，准备3年之内投资500亿元用于宽带社区网的建设，计划发展1000万用户；广东联通在珠海已进入了“10兆到桌面”的试行阶段；网通到处打出“有我天地宽”的广告；蓝波万维不声不响吃掉了北京50%以上宽带市场，目前已进入北京150个社区，覆盖30万用户，其中20多个社区的网络已经开通，收费用户有6000多，小区上网率在10%到60%。为了和对手竞争，有的运营商甚至打出免费使用宽带的优惠。在广州，有的居民楼已有了四五个宽带网接口。

天下当然没有免费的午餐，宽带运营商们心中自有一个小算盘。根据CNNIC统计，到去年年底

中国已有上网网民2230万人。如果其中的1/10即223万人用上宽带接入，即使按照收费相对较低的以太网接入方式计算，如果平均开户费500元，固定月租150元，一年下来也逾50亿元，这还不包括各种在线的增值服务如VOD点播、远程教育、远程医疗等。让运营商们担忧的是技术更新与回收周期的矛盾，还有就是即便资本雄厚得可以打持久战，技术发展也不等人。

记者走访的几家宽带公司，都再三强调万事要符合中国国情。与发达国家市民的居住比较分散的情况相比，中国市民多集中居住在住宅小区，而且往往居住密集度很高，非常有利于宽带的最后接入，可以在同一个最后1000米接入工程里满足更多的最终用户的接入需求，节省费用和资源。针对于接入的技术，接入网的内容同样重要，只有优秀的内容促使更多人使用宽带，接入商才能收回投资，有更多的资金去开发内容，这是一个良性的循环过程。接入商必须努力去促成这种循环。

不过，对于普通用户，运营商们的竞争只当看戏，更关心的是服务和价格。如果服务好，价格适合，能24小时在线快速上网，那又何乐而不为。

在北京，新建的小区基本都能够接入宽带网。想使用宽带网的用户，只要向自己小区的宽带网接入商提出申请，缴纳入网费就可以享受宽带服务。目前提供小区宽带接入的服务商有长城宽带、北京蓝波、北京歌华等。虽然像长城宽带这样的接入商因为没有自己的主干网，还要向骨干网运营商租用带宽，但是竞争使中国宽带的脚步飞，打破了电信一家垄断的局面，让用户享受到更好的服务和更低廉的价格。（宽带的不同接入方式见表一）

宽带的现实鸿沟

问题是这样提出来。一日在办公室讨论宽带，同事说他住北京左家庄地区，一家公司正通过电话局改造该地区的电话线路，要上ADSL，初装加设备费用1500元，开通以后240元/月，不限时不限流量，听上去不赖，但是目前这家公司正和电信下属的一家公司闹纠纷，迟迟不能将线路改造完毕。另一位同事住在北京西边一大厦，宽带接入商是北京比较有名的一家，采用以太网接入户，150

宽带接入方式一览

名称	说明	速度	优点	缺陷	费用
ADSL（非对称数字用户线）	利用数字编码技术从现有铜质电话线上获取最大数据传输容量。	下行速率最高理论值8Mbps，最低144kbps上行速率的理论值可达1.5Mbps，平均90-640kbps。	不干扰使用同一条电话线的常规电话。	对电话线路的质量和距离有很强的敏感性，有些地方和电话线路不兼容。	包括ADSL安装开户、ADSL Modem费用各地不大相同，基本在3000到4000元，月租240元/月。
Cable Modem（有线调制解调器）技术	利用有线电视网双向改造实现宽带接入。	下行速率为30Mbps，上行理论速率为500K到2.56Mbps。	价格低廉。	回传噪声问题，用户分享到的带宽受上网人数限制。	
以太网	扩展性极强，采用光纤到楼、5类双绞线入户。	10Mkbps。	标准技术，互操作性好，具有广泛的软硬件支持。	必须单独铺设线路、安装设备，缺乏安全机制；网管能弱。	初装费500-2000元，月租150元/月。
LMDS(本地多点分配业务)	一种微波的宽带业务，属于无线固定接入手段。	速率为1.2K-155Mbps。	支持多种协议，适合于大城市的城区或其它人口比较稠密的地区。	由于工作频率高，通信质量受雨、雪等天气影响较大。	
卫星直播网络	利用互联网不对称传输特点，上行信号通过任何一个拨号或专线TCP/IP网络上传，下行信号通过卫星宽带广播下传。	200-400Kps。	灵活机动。	受天气影响，数据传输时间长。	初装费500元左右，月租300-400/月。
Ethernet	一种总线型局部网络。	高速传输。	价格经济，有最大的装机群和最多公司的支持。		其入户成本据乐观估计可控制在1000元左右。

元/月，但是该接入商超过协议3个月仍然没有开通大厦的宽带。

记者走访了这家宽带接入商，市场部的人士回答说是因大厦没有电信资源而耽误了开通时间，他们正和电信协商，实在不行将采用微波空中传输数据的方式。记者询问前一段时间电信将已和该公司签单的小区宽带业务夺走之事，对方解释是与电信协调的失误。

理想的宽带和现实的应用之间，第1个鸿沟，便是电信垄断。瞧不起接入网业务的中国电信醒悟过来时才发现接入网市场已经被诸多小运营商瓜分，电信不得不采取激烈的手段从他人口中夺食。所谓激烈，当然也是因为中国电信在市话上尚有垄断地位。比如中国电信所属的宽带网公司去和用户鉴定宽带合同，合同中就有甲方（用户）必须承诺20年内只使用该公司的电信业务，甚至在将来业主更换时也不得更换电信公司的条文，否则就将怎样怎样。用户不再有自由选择运营商的权利。其实中国电信在移动通讯、长话等方面已经有竞争对手，在市话这条线上肯定也将放弃一家说了算的局面，电信现在的作为有些像日暮西山的挣扎，总归无益。将来必定是哪家电信公司服务好、价格低，用户就可以自由选择。用户虽然没有多少发言权，但总归钱是要从他口袋里掏出来的，他要求打破垄断，迟早垄断就必会打破。

第2个鸿沟，来自与网路配套的宽带内容服务，以及网速。用户不是傻子，他会计算性能价值比，看看自己交的钱究竟有没有买到幸福的宽带生活。一方面是宽带上的实质内容少，另一方面是宽带并不时刻都像宣传的那样快。实际上，由于宽带上现在可以提供的服务内容少，除非必须上网，大部分用户仍不会选择宽带，因为根本不知道用宽带来做什么。真正使用宽带接入方式上网的用户很少。到目前为止，北京40多万网络用户中使用了DDN专线包括64K到两兆以下所有用户加起来还不到一万，宽带接入小区开始日常运营的不过10个小区左右。上海的市区宽带用户也不超过8000户。成都非电信级宽带运营商的合同用户虽已达到近75万户，开通宽带网的却只有2万多人，真正交费上网的不到7000人。宽带真有点雷声大，雨点小的感觉。

宽带的速度，如果出口瓶颈受到限制，或者局端设施满足不了多用户对带宽的需求，不一定会达到10M到桌面的理想水平。何况很多接入商还不能保证10M的入户速度。一些网络运营商号称可以做到10兆以太网入户，保证中却常不保证频宽，这样的保证没有什么实质意义。因为10兆以太网到户是指到用户的以太网端口可以支持10兆的频宽，而用户真正能用的频宽可能只有2兆，依然无法满足VOD点播、远程教育等多媒体应用的需要。带宽542k的ADSL，实际能分到每个用户头上的频宽可能也只有7k。

第3个鸿沟，来自房地产开发商。掌握着用户接入权的房地产商被急于抢夺市场的宽带运营商们宠坏了——运营商不但可以免费提供技术设施，还要将网络收入的5%至10%分给房产商。有些贪婪的房产商开出的分成要求甚至高达20%。但羊毛出在羊身上，运营商肯定会将分给房产商的份额从宽带网的资费中夺回来，最终花钱的还是用户。

据专业人士介绍，目前的新修住宅小区，房地产开发商所宣传的宽带网存在许多花招。常见的有小区内采取宽带连接，但是宽带社区网和城域网之间运营商仍然采取DDN传统方式，而不是宽带方式。上网速度仍然很慢。还有小区实际上只完成了宽带接入的综合布线工作，并没有加上必须的交换机、路由器等设备，但是该小区就敢打出宽带智能小区的广告。比较隐蔽的一招是小区社区网采取宽带方式，与城域网也是宽带接入，但从电信部门租用的带宽却不大——上网速度不仅取决于社区网的带宽，更取决于租用的城域网和骨干网带宽，比如从电信那里租用了10M带宽，但是社区有3000户用户上网，即使接入商宣称有10M／100M接入，但网速仍然不会比窄带快。

原来，宽带只是看上去很美。作为用户，对宽带还是多了解一些情况比较好，免得抱太大希望却得到了太多失望。

当然，宽带的问题不止于此，比如会不会重复建设骨干网浪费资源，比如三网融合到底能否推广，比如国产网络设备怎样才能抓住这个时机发展，比如网络安全，比如……当然，目前对你我重要的，就是这个热山芋样的宽带网它究竟什么时候才能连到家中，让我痛快畅游互联网世界。

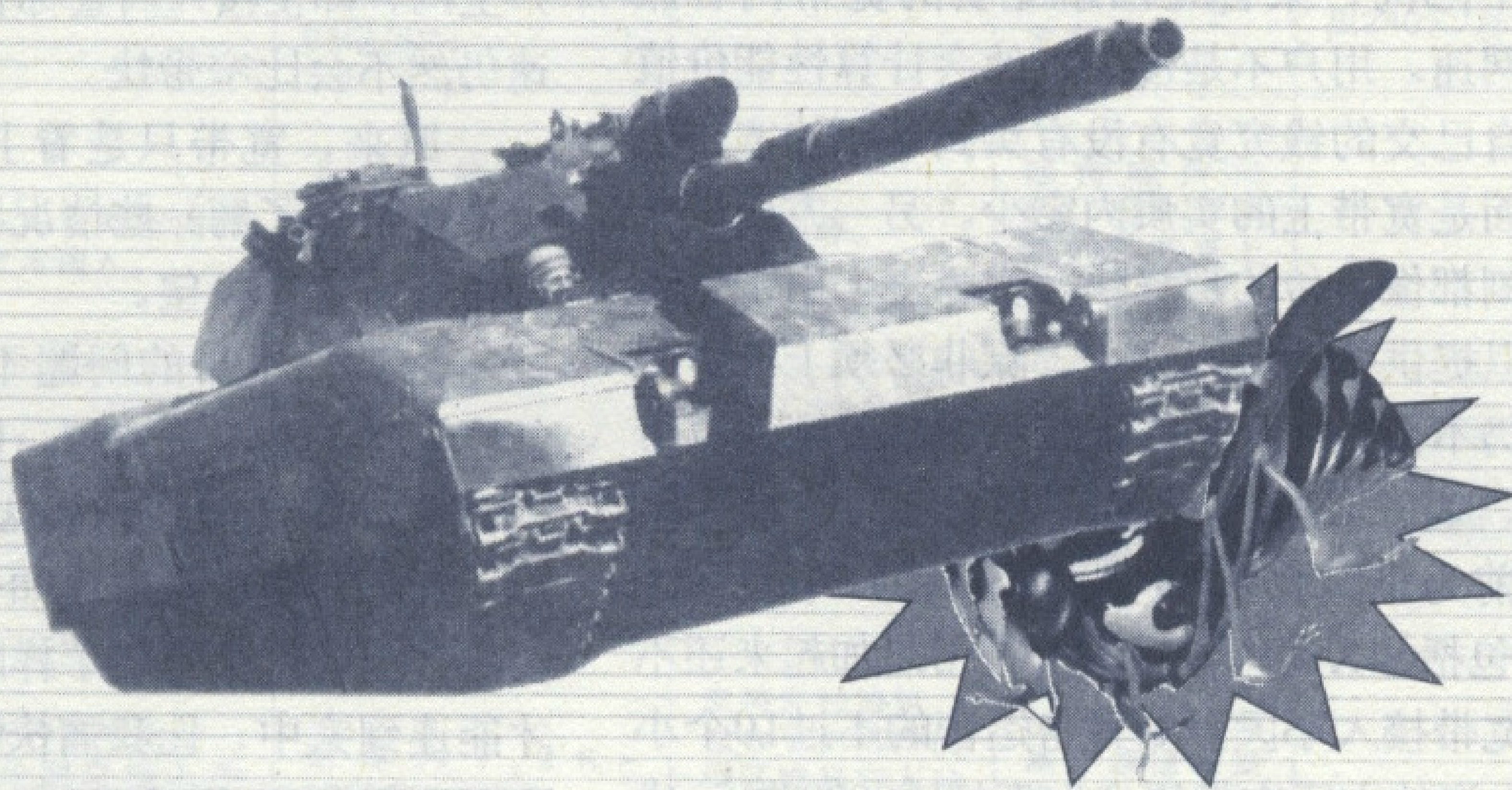


编辑导语

今天比较烦，心绪总是不能宁静，一如窗外树枝上的知了在不厌其烦地刮噪。心烦当然是有原因的，我想大家也可猜出一二。搞计算机的最烦什么？当然是电脑出故障了。现在，我的电脑犯起神经病，收件箱里2001年的所有邮件全都不见了，怀疑是病毒所致或者被黑，但经三种杀毒软件仔细“剖析”竟寻觅不到任何踪迹，况且我还挂着诺顿防火墙呢。望着收件箱里残存的2000年的几封邮件，心中不禁怅然。哎，还是停手吧，也许明天一觉醒来一切都变好了。

李红警

lgc@popsoft.com.cn



全面体验Windows XP

晶合实验室

不久前，微软公布了Windows XP英文正式版的发布日期：2001年10月25日，中文版也将随后发布。微软把它的新版操作系统命名为XP的用意是希望它能给用户带来新的使用体验，据说Windows XP是微软自Windows 95以来在操作系统上最重大的改进，也是微软有史以来最值得期待和最有争议的产品之一。尽管离正式发布还有几个月的时间，互联网上关于Windows XP的各种消息、传闻、测试已经铺天盖地而来，如果对这些稍加关注，就会发现这里面有很多自相矛盾的东西，而且内容涉及得都不是很深。作为微软的测试用户，我们拿到了Windows XP Beta2简体中文测试版（以下简称Windows XP），版本号为Build 2462，进行了深入的使用和测试，希望我们的这篇测试报告对大家全面认识Windows XP带来一点帮助。

我们拿到的Windows XP有4个版本，它们是：Home Edition、Professional、Server、Advanced Server，和Windows 2000系列颇为相象，这和此前我们看到的一些关于它的消息是相背的，尤其是一些来自盗版的用户，它们认为Windows XP只有前两个版本。必须意识到，微软推出Windows XP用意是同时取代目前的Windows Me和Windows 2000，所以这样的操作系统没有服务器版本是不可思议的，我们觉得微软在正式版发布的时候可能还不止这4个版本（我们从微软Windows XP Beta Ⅱ组那里获得的最新消息是Windows XP发行将采用和Windows 2000相似的版本，只是多了一个Home Edition，也就是说将有5个版本）。由于时间有限，我们主要在Professional版本下进行使用和测试，先来看看我们的测试平台：

CPU：Pentium Ⅲ 1G
显卡：耕升 GeForce 2GTS Pro 64M DDR（Matrox G400 MAX）

硬盘：IBM腾龙Ⅱ代 45GB
内存：KingMax PC150（V1.0）128MB×2
主板：ASUS CUBX（BIOS版本1007）
显示器：SONY Multiscan CPD G400
声卡：Creative SoundBlaster Live! Platium
网卡：3com 3C905
鼠标：Acer 3D（罗技Cordless MouseMan Optical）
扫描仪：Microtek ScanMaker3600
数码相机：Nikon Coolpix700
Modem：网达黑猫
光驱：Acer 50×
软驱：米苏米1.44M

由于Windows XP对硬件非常敏感，所以我们列出了很详细的硬件配置清单。微软在网站上公布的Windows XP β版操作系统的硬件要求为300MHz或更高的PⅡ以上处理器，128MB以上内存，而Windows 2000发布时对硬件的要求仅仅为133MHz，32MB内存。基于测试的考虑，我们选择了比较高端的配置来保证Windows XP的流畅运行。

Windows XP的安装和使用

使用Windows XP或许是比较愉快的体验，但是使用之前必须通过一系列相当麻烦的手续才可以在你的机器上安装Windows XP，即使是盗版破解起来也很费劲。这足以说明微软对Windows XP的重视，在发布正式版的时候，微软将采取Windows历史上最大的市场举措，计划仅仅在产品投放市场的头四个月就投入Windows 95市场启动资金的2倍。我们通过申请成为正式的测试用户，然后微软通过电子邮件发给我们相应的Beta ID和Password，同时

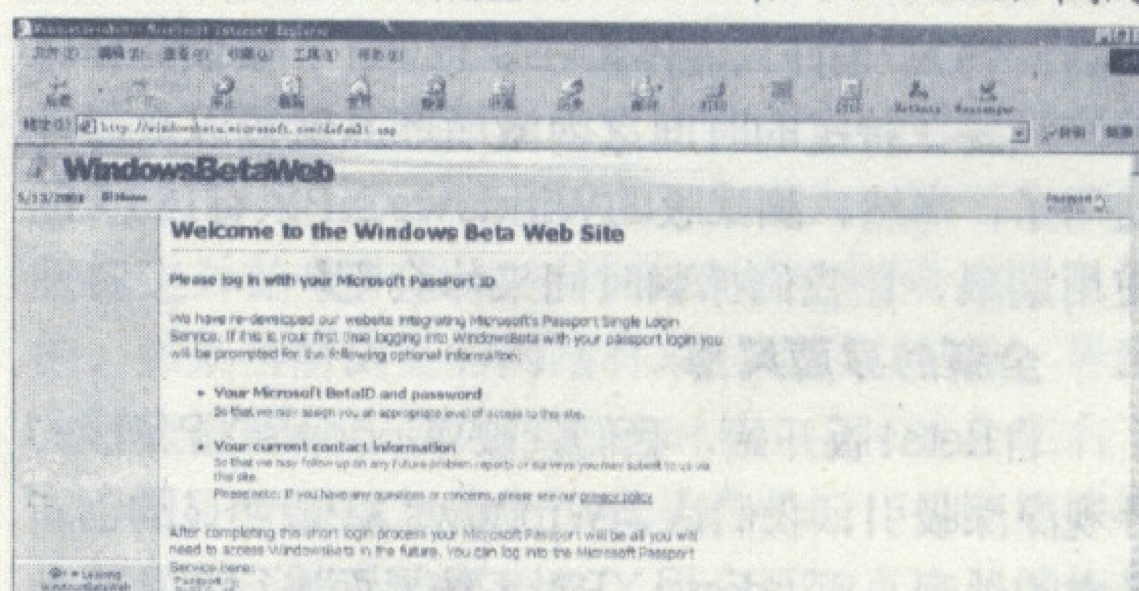


图1 访问相关的网站

收到测试版的相应光盘和测试说明文档。根据提示到相应的网站（http://windowsbeta.microsoft.com/），选择“Sign in”，使用自己的Beta ID、Password和电子邮件来注册，取得相应的Passport，注册成功之后再次登录前面的网站，你就会看到页面上有获取相应“Product key”的链接，点击这个

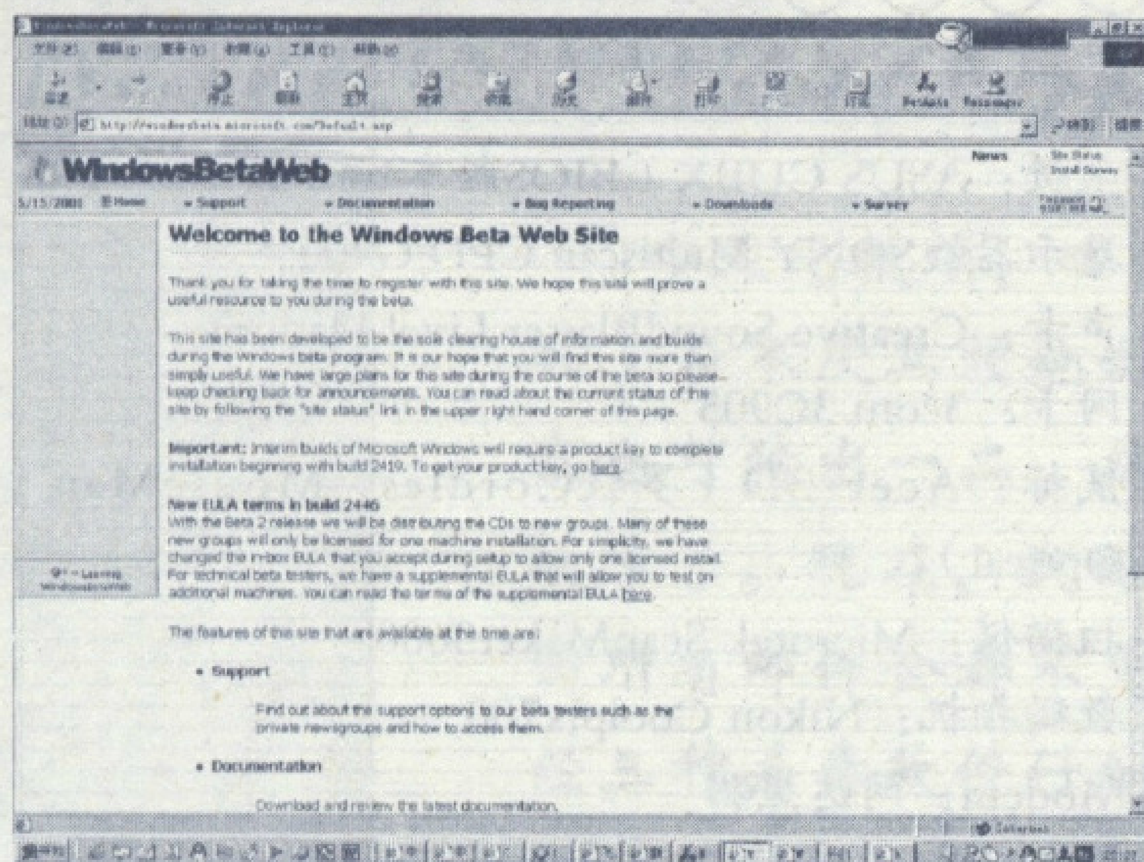


图2 获取密码的相关页面

链接就可以拿到你的安装密码，记住这个密码，就可以开始安装Windows XP啦!

Windows XP支持干净安装、从Windows 98升级、从Windows2000升级、从Windows NT升级或者与上述操作系统共存，也可以安装到非主引导分区上。我们推荐使用干净安装，这样Windows XP受到其他操作系统的影响就会少一些，并且值得注意的是最好不要在升级安装的系统里卸载Windows XP，这样容易出现一些无法预知的不可逆问题。Windows XP的安装界面与过程和Windows 2000十分相似，具体过程我们就不再说明了。Windows XP支持光盘启动安装、在DOS下安装以及在操作系统里升级。相对于Windows 98和Windows 2000，Windows XP的安装时间比较长一些，在我们的测试平台上干净安装Professional版足足花了40分钟。我们选择自定义并安装了所有的组件，进入系统之后我们发现C盘空间已经用去1.87G！对于一些机器配置比较低的用户来说，在他们的机器上使用Windows XP也许只能停留在梦想里了。安装完毕，用户只要在特定的时间之内激活产品就可以放心地使用了，当然，测试版的Windows XP只有180天的使用期限，让我们抓紧时间来体会吧!

全新的界面风格

自Beta1版开始，我们就被Windows XP华丽的外观深深吸引，我们认为Windows XP最明显的创新是它的外观。Windows XP对系统界面进行了几乎是彻底的改造，经过改进的界面提供了更丰富的色彩以及图标、按钮、工具栏和菜单的纹理。体形空前

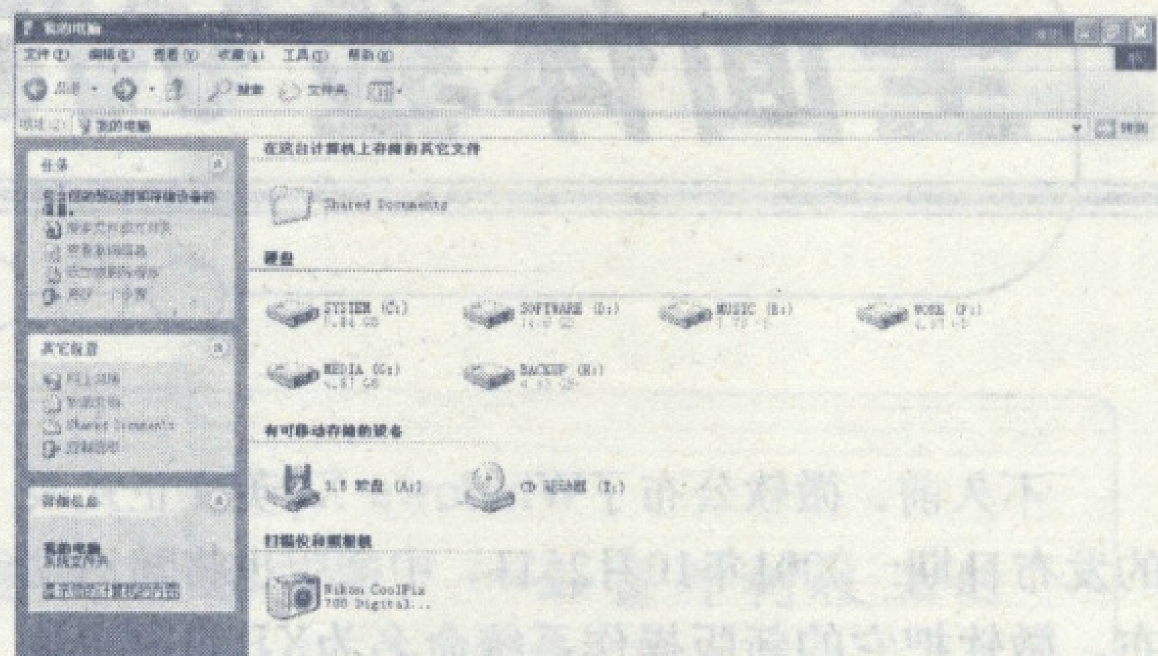


图3 全新的“我的电脑”

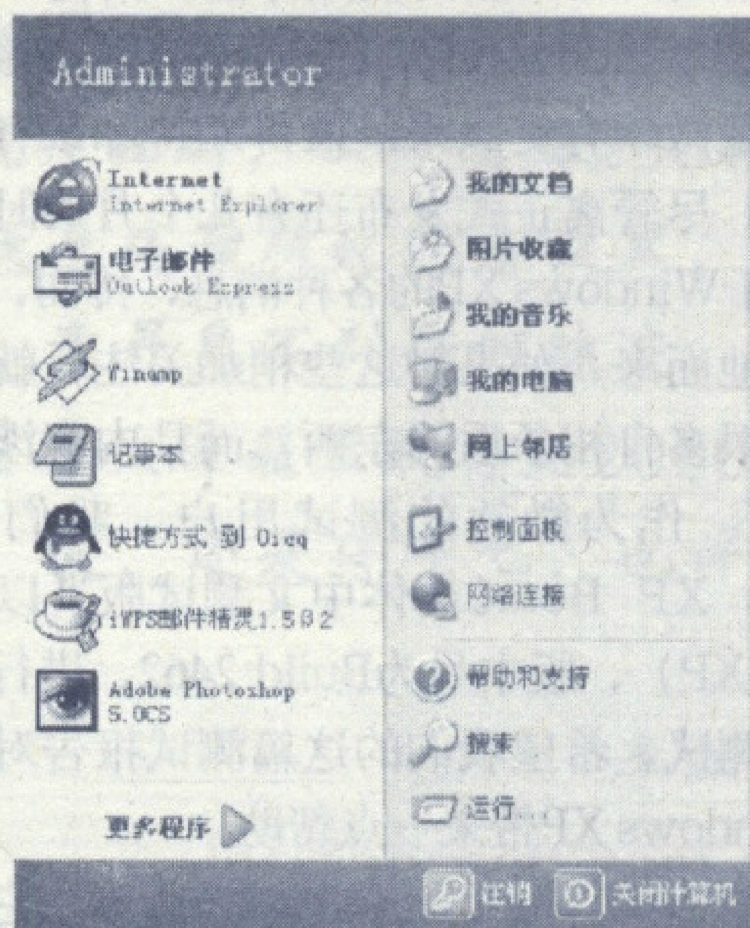


图4 Windows XP的开始菜单

庞大的开始菜单，将应用程序划分成两类，系统的和常用的，可以使使用的效率大幅度提高。控制面板、我的电脑以及其他系统文件夹，都和通用的文件管理任务相连接，并把图标组织成一种对初级用户更友好的形式。尽管Windows XP视觉风格变化很大，但是微软似乎对这样的变化能否得到用户的肯定还信心不足，我们仍然可以保持与以前版本的Windows界面风格兼容，甚至还可以使用传统风格的界面，这些改变适用于任何应用程序。Microsoft保留了控件设计的主题，继承和谐一致的用户界

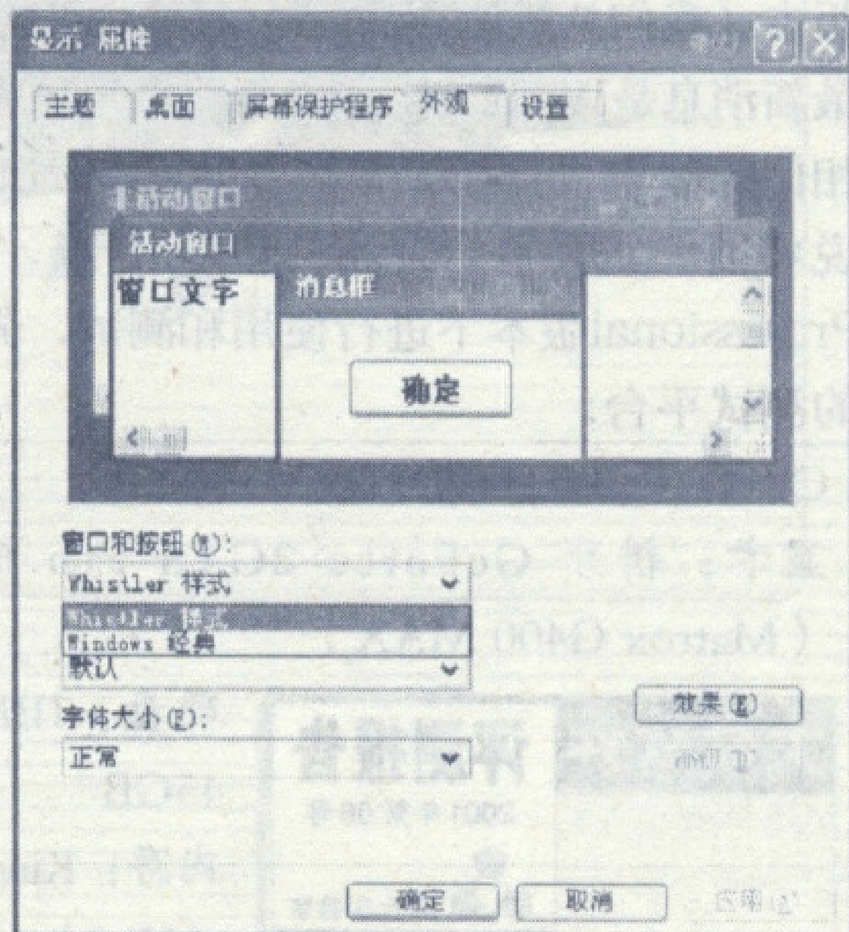


图5 定制Windows XP外观

面的传统并确保控件设计的连续性。只是由于界面和操作系统核心的改变，原有在传统风格中得心应手的主题界面开发工具，不再适用于Windows XP。

值得一提的是Windows XP的任务条，它几乎是重新进行了设计。在原来的任务条上，随着打开的应用程序的增多，每个任务在其条中占据的面积越来越小，显得非常不方便，Windows XP的任务条引入了“组合按钮”（Group the buttons）的机制，例如我们假设用户同时打开了5个Word文档，屏幕上就有5个窗口，在过去的任务条上，需要用5个按钮来表示这些打开的窗口。现在，可以点击组合按钮之后，打开一个菜单，上面列出了所有的打开的应用程序的窗口，然后用户就可以在这个菜单中，进行更深一层的细致选择。不过我们认为这样的设计也有不利于用户使用的地方，例如在浏览动态交互网页的时候，如果该网页按钮不在组合按钮的最前面，用户就有可能无法及时获得服务器的反馈信息。

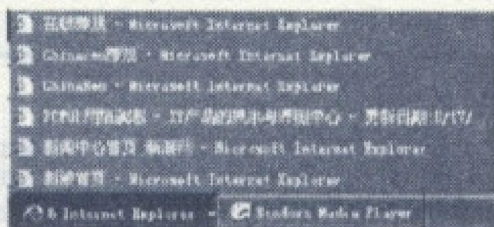


图6 组合按钮

Windows XP对桌面的“通知区域”也进行了较大的清理，微软似乎更崇尚整合和简洁。大家一定有过这样的体验：在从前Windows桌面上，随着时间的推移，原来安装或使用的应用程序，因种种缘故使用频率渐渐变低，甚至可能再也用不着，但对应的图标因为不会自动隐藏，也就会失去最初的意义而在屏幕上闲置起来。为了改变这种混乱，WindowsXP使用了launchingapplications技术作为替代。这种技术的核心就是将暂时不用的图标进行隐藏，以减少桌面的混乱。桌面上的图标，除了回收站之外，都被移入新的、面积更大的菜单中：属于系统自己的应用程序都放置在蓝色的区域之中；用户经常地、频繁使用的应用程序放在旁边显示。为进一步帮助减少桌面混乱，Windows XP还周期性地自动搜索桌面的应用程序图标，发现有不被经常运行的应用程序，将使用“桌面向导”工具帮助用户“清除”或隐藏这些闲置程序的图标。与此相似，在菜单中，使用频率不高的项目也会被隐藏起来，凡是有隐藏项目的菜单的最下面，会显示双层倒人字形（也有叫做双V字标识或“军衔”标识的）的标识暗示有尚未显露的内容，如果需要调用原来处于隐藏的部分，可以点击双层倒人字形标识或用鼠标在该标识上面停留片刻，即可完全展开所隐藏的部分。读者要是留意过Office 2000或者Windows Me的菜单，相信对这种机制会有印象。

Windows XP的增强之处

微软每发布一款新的操作系统，都会带来一些激动人心的新功能，开发适合最新操作系统的应用软件升级版已成为一种自然趋势，Windows XP给我们带来了什么呢？微软在Windows XP里集成了大量的软件，甚至集成了防火墙和刻录程序，以致有一些公司担心自己的产品销售受到影响，不过我们最感兴趣的还是IE6和Windows Media Player 8。

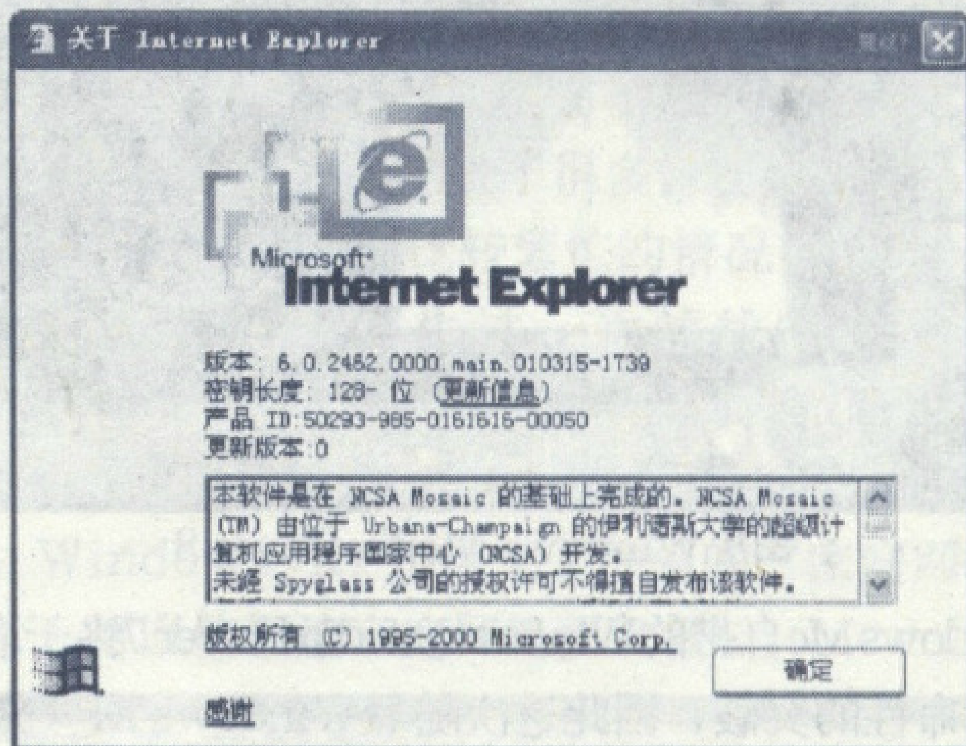


图7 IE6的版本信息

我们拿到的这一版本的Windows XP整合了IE6.0，其版本号和微软网站上提供的免费预览版相同。IE6具有全新的外观设计和创新性的浏览器功能，这些功能包括增强的浏览器栏、集成的立即消息、媒体回放、自动图片尺寸调整、改良的Web上个人信息的保密性，以及对Internet工业标准的空前支持。除了更易于定制和部署之外，IE6还是用于建立Web应用和开发丰富用户内容的平台。总体感觉是IE6和IE5.5相比变化不是很大，除了全新的图标之外给我们最深刻印象的是它增强的隐私保护，如果当前浏览的网站有来自第三方内容，导致有可能泄露用户私人信息的时候，IE6就会在右下方出现一个眼睛加黄色惊叹号的图标，提醒用户对当前网页还缺乏隐私策略，用户可以点击该图标进

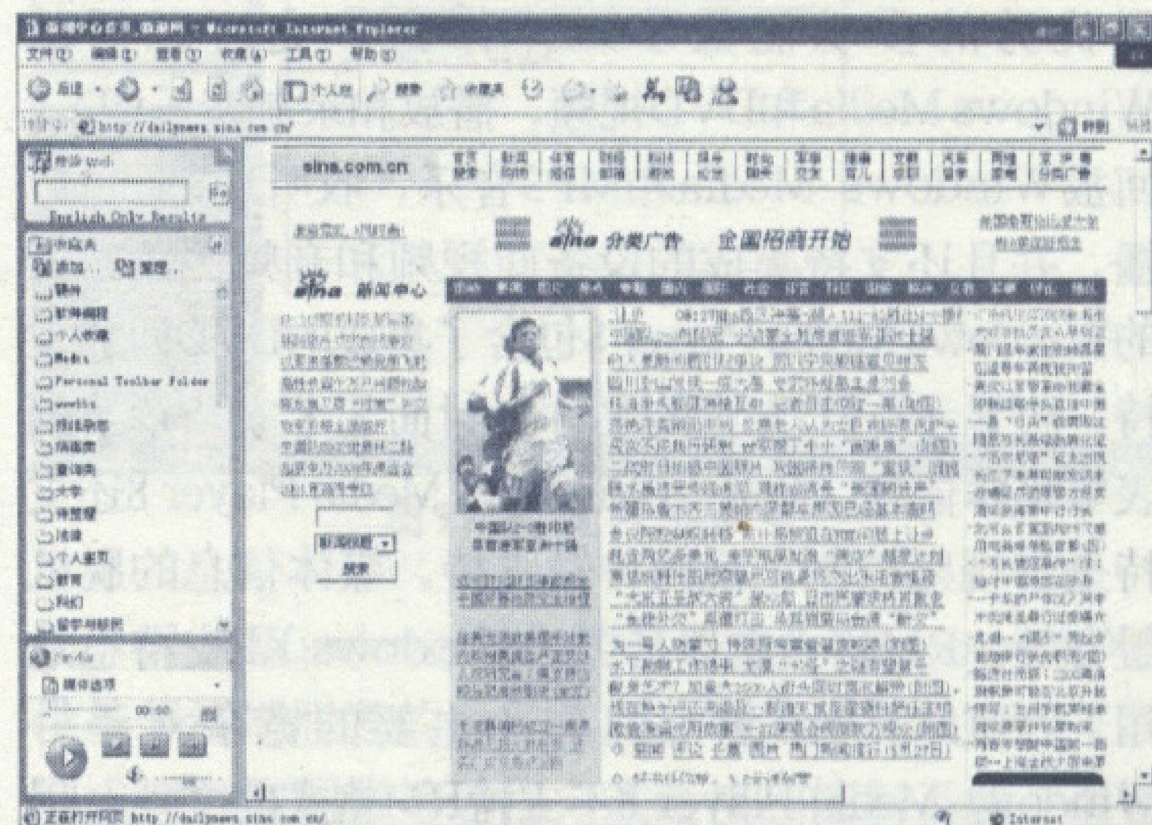


图8 IE6的外观

人隐私策略设置。

在Windows Me发布之前，微软操作系统自带的媒体播放器无论在外观还是功能上都差强人意，

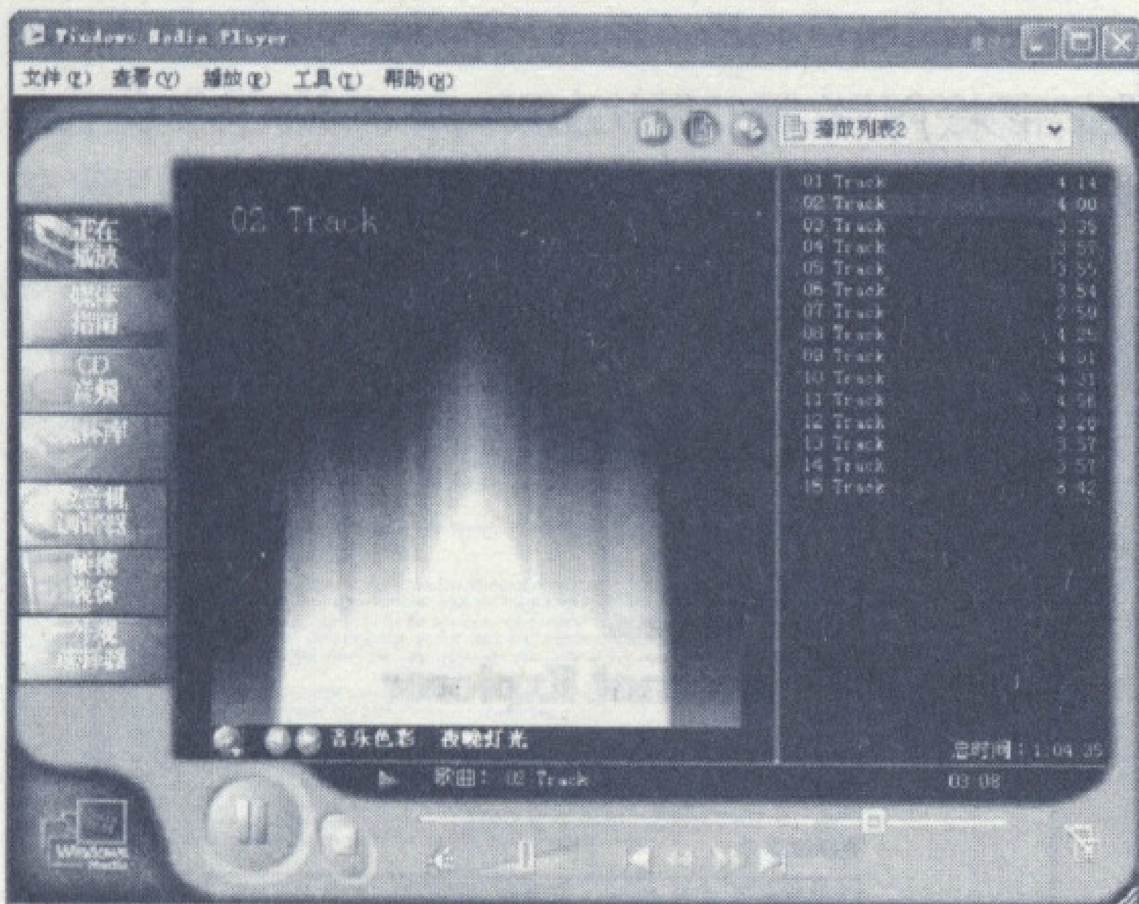


图9 Windows Media Player 8

Windows Me自带的Windows Media Player 7终于取得了革命性的突破，因此这次随着Windows XP一起发布的Windows Media Player 8无疑十分引人注目。我们看到，Windows Media Player 8的外观以Windows Media Player 7为蓝本，基本上没有什么变化，版本号是：8.00.00.4228。Windows Media Player 8提供了很优秀的多功能数字媒体体验，它可以播放Windows Media和DVD视频，播放和录制音乐CD，回放Windows Media和MP3音乐，收听Internet广播，并且还支持集成的设备间视频和音频传输。新的Windows Media Player 8包含了集成的DVD回放支持，可显示DVD光盘的名称、封面艺术家及章节列表等媒体信息。此外，Windows Media Player 8还支持全屏视频控制、视频传输支持、媒体信息的脱机缓存等。RM格式文件是否为Windows XP支持也是用户关心的一个焦点，作为主要的竞争对手，Windows Media Player 8不支持RM格式的文件，用户还是需要安装RealPlayer来播放RM格式文件。不过现在在Windows XP下进行视频编辑是一件很麻烦的事情，因为目前还缺少可兼容Windows XP的MPEG解码软件，需要切换操作系统来进行视频编辑。

Windows XP增强了多用户功能，它使用Windows终端服务的一个简化版本来解决这一问题。Windows XP可以实现一个用户退出，在该用户使用的应用程序保持运行的情况下，允许另外一位用户登录。当第一个用户希望返回时，Windows XP可以马上返回到该用户刚才使用电脑时的状态，我们认为这个功能在家庭环境里应用将会非常受欢迎。Windows XP还有很多细微的改进，比如说更完善的电源管理机制、并行部件的共享机制、支持更精细模式的显示、综合护照功能、易用的“气球通知”功能和GDI+等等，我们在这里就不一一赘述了。

体贴用户的设计

在Windows XP华丽的外表下面，微软增加了很多体贴用户的设计，使操作系统的易用性得到了进一步的提高，看来微软是打算使初学者也可以自

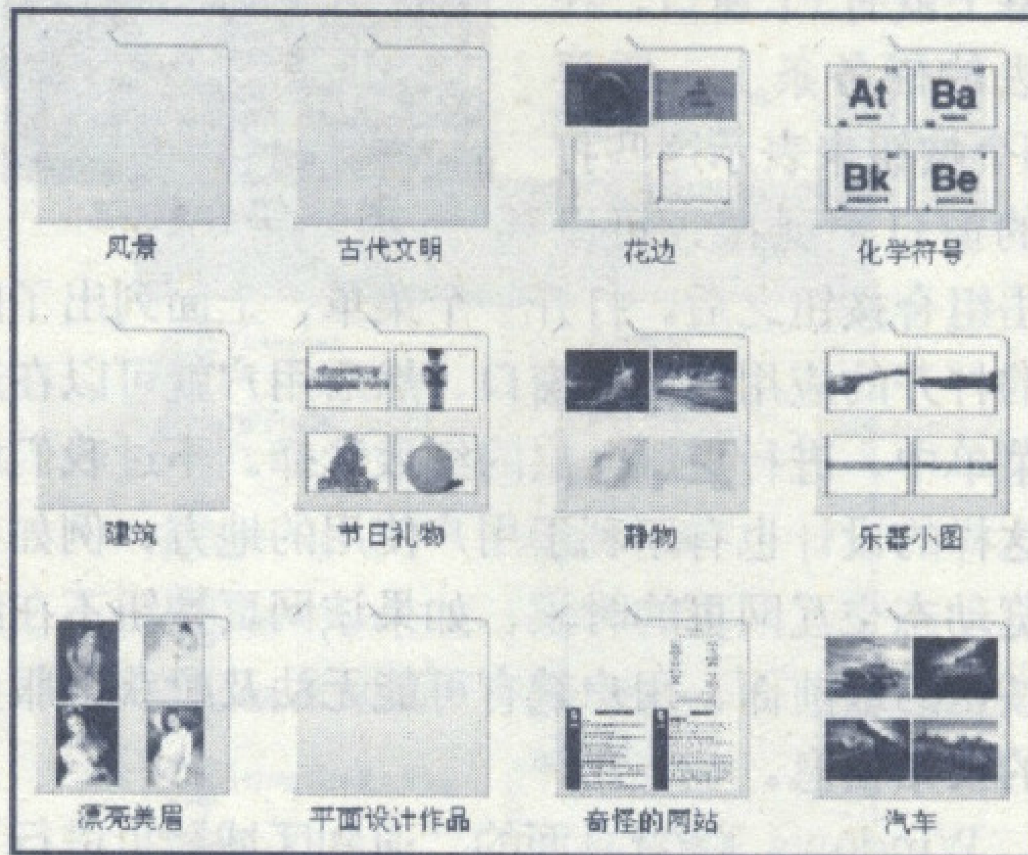


图10 图片文件夹的图标

如运用Windows XP了，我们来看看这些设计吧：Windows XP在“资源浏览器”里整合了一个相当不错的图像浏览功能，含有图像文件的文件夹会以里

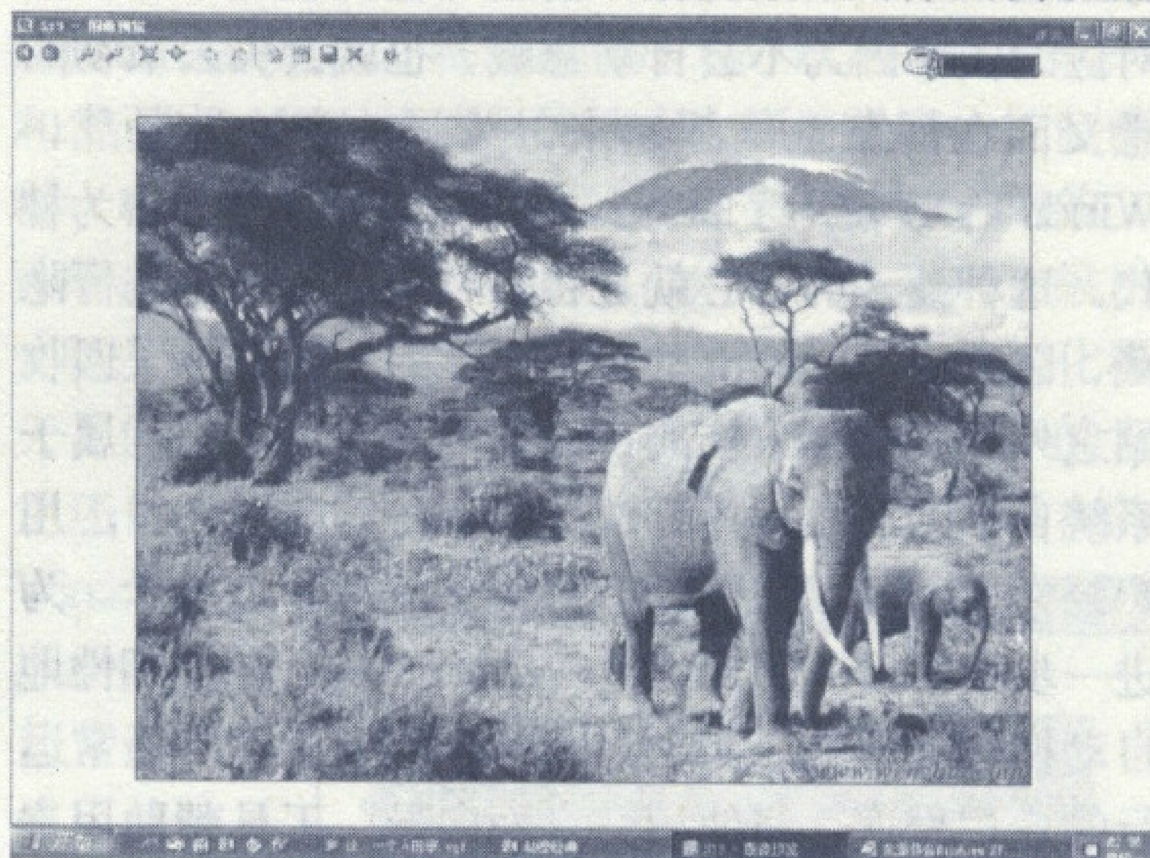
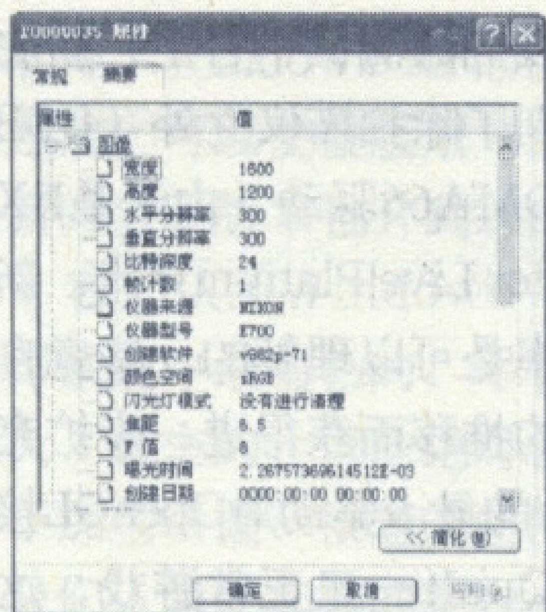


图11 图像浏览器

面图像的缩略图作为图标，非常直观。进入文件夹之后在默认状态下可以看到所有图片的缩略图，并且系统会按照图片进入该文件夹的时间来分隔图片，并在每一个分隔区的最前面标明具体时间。图片打开的速度相当快，双击文件之后可以打开“图像浏览”，在这里面可以很方便地放大、缩小、旋转和打印图像，也可以编辑图片的摘要信息，我们认为这些功能对数码相机使用者来说是非常方便


图12 图片的摘要信息

的，因为数码相机拍摄出来的相片往往需要进行旋转等操作，尽管很简单，但是调用专用的工具来加工总是不太方便。

Windows XP在"开始"菜单里隐藏了"文档"，看来微软很重视用户的隐私，不过用户可以在"开始"菜单的"属性"里选择"自定义"下面的"高级"设置来定义"开始"菜单的显示项目。在浏览带有图片的网页的时候，当鼠标在图片上面悬停的时候就会出现一个快捷工具条，用户可以很容易地进行保存、打印、通过电子邮件发送和转到My Pictures文件夹的操作，非常方便。Windows XP还增强了系统的监控功能，当系统的硬件发生异常时，系统就会用通知的方式在右下方提示用户问题所在，我们曾经因为移动机器导致网线松动，结果系统自动检测到并给予了正确的提示。还有我们在使用拨号上网之后转到局域网，在登录QQ的时候系统自动检测到在QQ里设置的上网类型和当前系统的上网类型不一致，并给出了正确的提示。Windows XP还增强了系统的"日期和时间"属性，用户可以选系统时间自动与Internet时间服务器同步。Windows XP还有好多类似的设计，总之我们认为微软致力于使大多数的界面及显示由用户自主选择和控制，并在默认的状态下给出一个良好的解决办法。

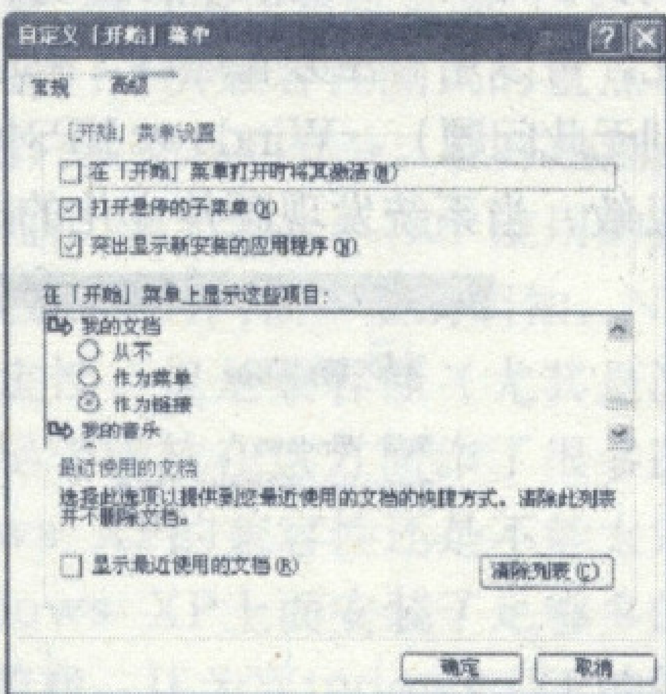
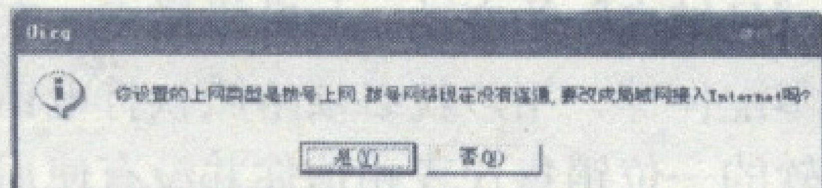

图13 定义"开始"菜单的显示项目

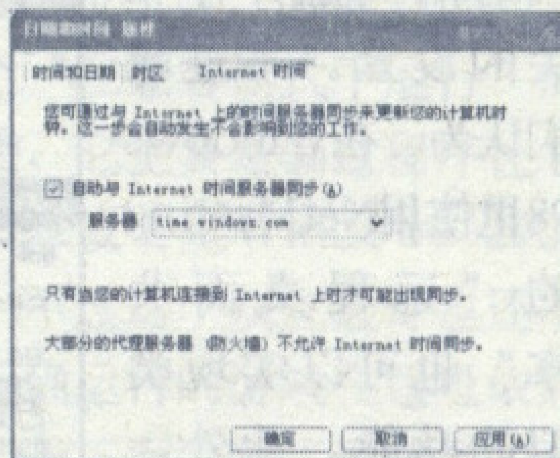


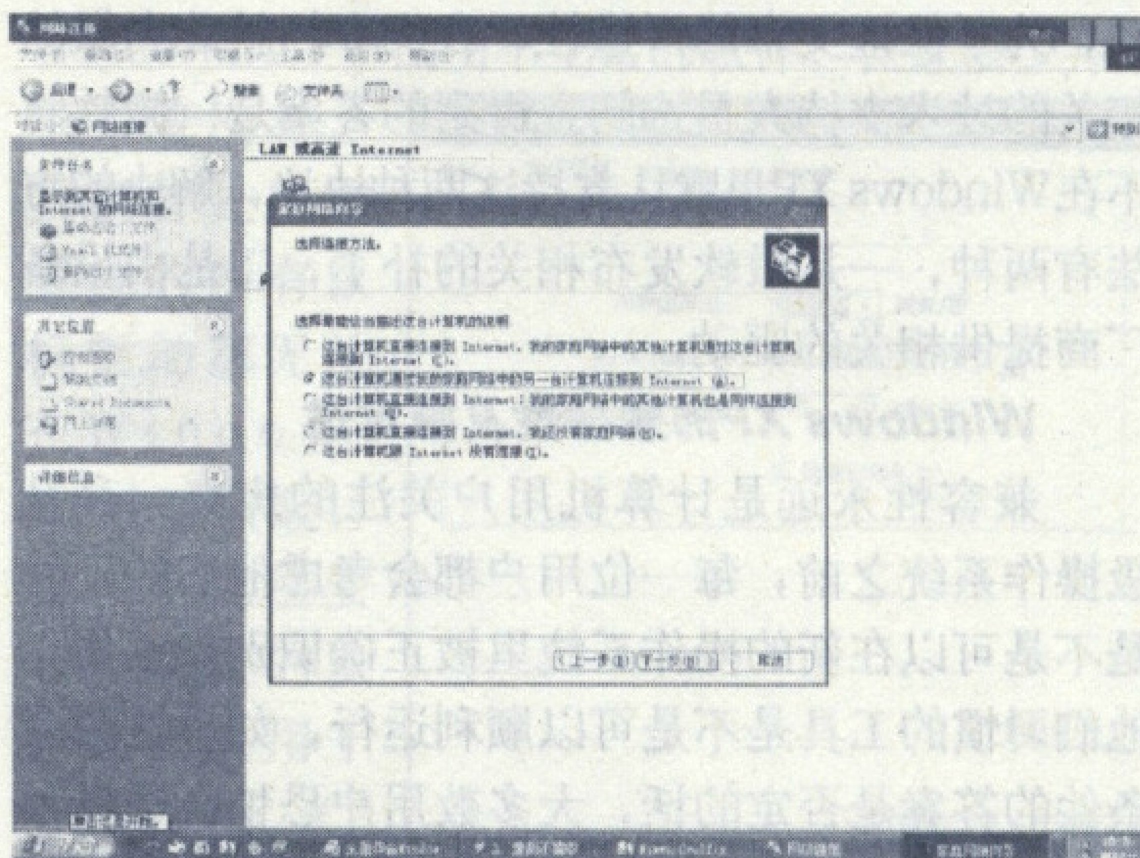
图14 图片快捷工具条


图15 自动检测网络设置

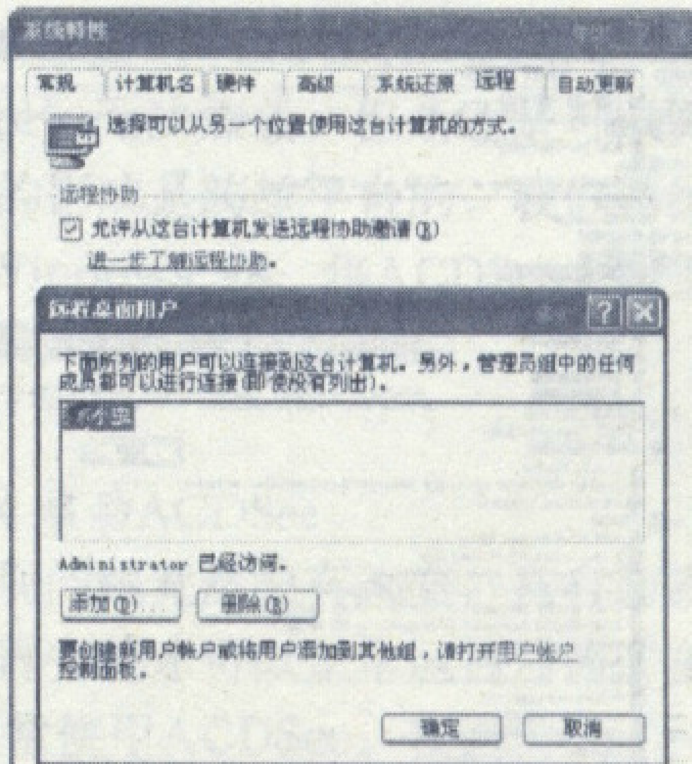
强大的网络性能

Windows XP整合了IE6，上网速度和稳定性得到了比较大的提高，我们使用一条64k的专线上网，发现在WindowsXP下登录相应的交互网页速度比Windows 98加快了很多（这些交互网页尤其是基于Java的网络游戏可以查看登录相应页面的延迟时间），我们使用底层的telnet方式登录BBS，发现速度也提高了不少。使用电话线拨号上网，拨号速度加快了很多，连接也很稳定，我们在周末网络状况比较繁忙的情况下连续2天使用拨号上网，只发生过一次掉线的情况。和WindowsMe一样，WindowsXP提供了集成的TCP/IP协议组，可以代替Windows 98的IPX/SPX协议的功能。Windows XP还提供了加强的"家庭网络向导"，可以使组建家庭网络更加轻松。


图16 Internet时间


图17 家庭网络向导

作为Windows 2000的替代者，Windows XP提供基于终端服务的远程桌面，可以使用户通过互联网或调制解调器等远程方式连接和控制系统。遗憾的是，这一功能在家用版中没有提供。不过Windows XP家用版中包括一个相关的功能，允许任何运行Windows XP的电脑（其实Windows 2000也可以），通过远程方式接入和重启另外一台运行Windows XP的电脑，或者解决该


图18 设置远程用户

电脑出现的问题，当然，这需要首先征得该电脑使用者的同意并作相关的设置。不过我们认为，在Windows 98里使用NetMeeting的“远程桌面共享”也可以实现类似的功能。此外，一个网络桥接器还可以简化有线或无线网络的设置。出乎我们意料的是，在Windows XP还集成了相当强大的防火墙，可以由用户自由配置，增强上网冲浪的安全性。关于Windows XP是否支持USB2.0和蓝牙协议网上消息说法不一，为了保证文章的严谨性，我们专门就此向微软相关的技术支持人员询问，得到的答案是：微软将不在Windows XP里默认支持这两种协议，解决的方法有两种，一是微软发布相关的补丁，二是由设备厂商提供相关的驱动。

图19 防火墙设置

Windows XP的兼容性及稳定性

兼容性永远是计算机用户关注的焦点，在升级操作系统之前，每一位用户都会考虑他们的硬件是不是可以在新的操作系统里被正确识别和工作，他们习惯的工具是不是可以顺利运行，如果这两个条件的答案是否定的话，大多数用户恐怕会选择不升级操作系统。我们在使用的过程中着重测试了Windows XP的兼容性，并且由于Windows XP在硬件变更时可能会牵涉到激活的问题，所以我们更侧重测试软件的兼容性，硬件兼容性没有进行广泛测试，只是简单地更换了几个配件。

Windows XP的硬件兼容性是我们使用过的操作系统中最出色的，在我们的测试平台上，新安装的Windows XP竟然识别了除扫描仪之外（USB接口）的所有硬件，包括DMA66驱动（由于是BX主板）和创新的SoundBlaster Live!Platium声卡。新操作系统对硬件的高识别率是可以理解的，毕竟自带的驱动程序库由于时间的推移而获得进一步扩充和改进。Windows XP自带的显卡驱动对OpenGL接口的支持不错，可以进入Quake Ⅲ正常游戏，这对Windows Me来说是做不到的，Windows 98和2000更是望尘莫及。使用自带驱动玩Quake Ⅲ在显示模式调到1024×768的时候出现黑屏，不过机器没有死，可以用“任务管理器”来退出（换成G400 Max则无此问题）。Windows XP对硬件变化的反应十分灵敏，当系统发现硬件变化的时候在进入操作系统时就会用气泡提醒用户发现新硬件，然后自动安装驱动，不用重新启动系统就可以正常使用。由于我们比较担心软件激活问题，所以没有更换太多的硬件。关于“产品激活”是Windows XP很具争议性的地方，它是一种非常严格的复制保护功能，在安装过程中，系统将对用户的硬件进行扫描，生成一个“指纹”。在安装后的2个星期内，用户必须把这个“指纹”和独一无二的产品密钥一起发送给微软。如果用户对“指纹”中所记录的系统硬件特征进行了“足够多”的变动，如升级显卡，存储设备和其他零配件等，用户就必须给微软打电话，并设法使微软的一位销售代表相信你并没有使用盗版软件，然后，用户才可以再次在新系统上使用Windows XP。不过我们对“足够多”的概念还不是很明确，因为至今为止我们没有发现重新激活的提示。“Windows产品激活”功能的主要目的，显然是为了防止用户把同一套Windows XP安装在多台电脑上，这在微软给我们的“测试说明”里被列为一个“重要注意事项”。“Windows产品激活”对盗版者是一个严峻的挑战，但是盗板和正版的斗争决不会就此结束，互联网上一些BBS里已经有破解高

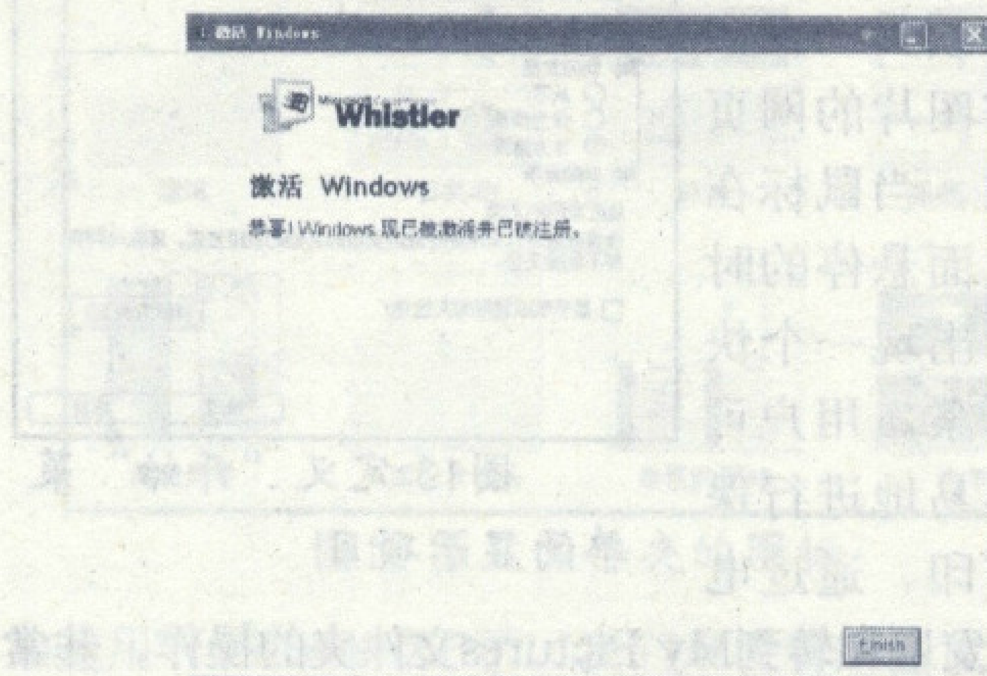
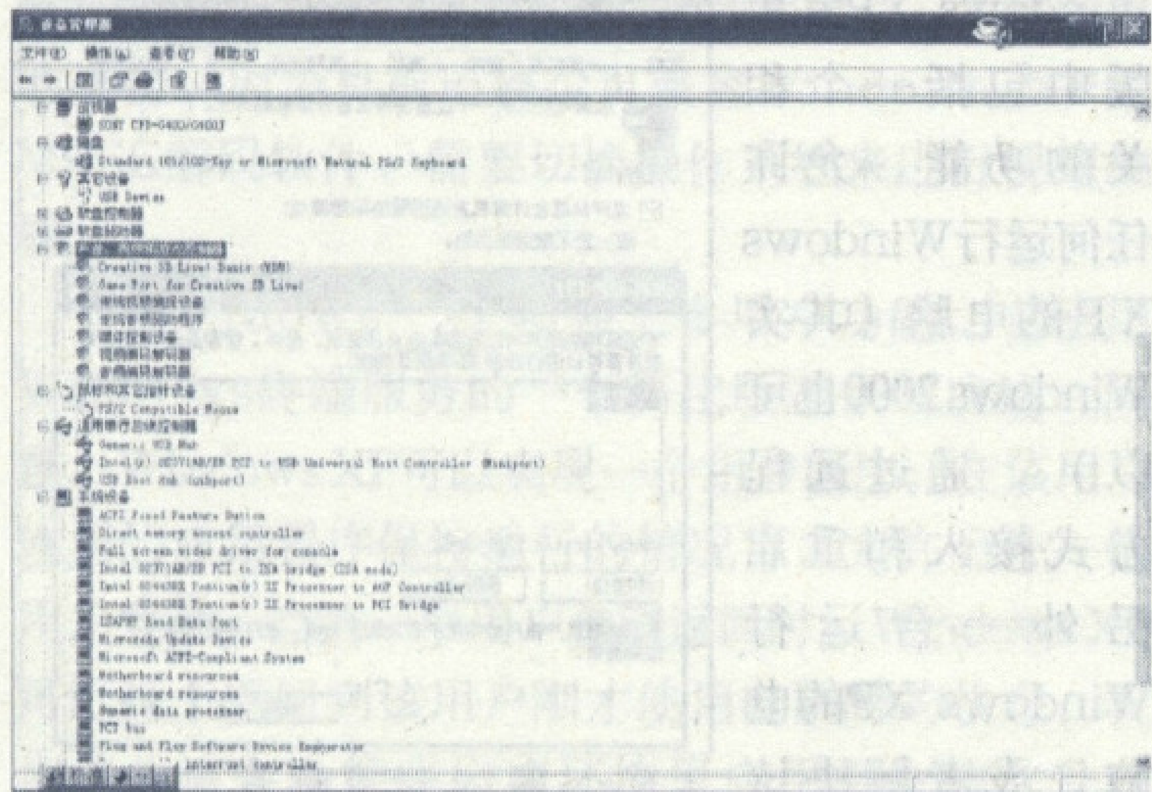


图21 激活Windows XP


图20 设备管理器

手取得了Windows XP的注册码，并提供相应的破解方法，可以使盗版用户成功运行Windows XP，最新的盗版版本也升到2469。

我们认为Windows XP的硬件兼容性是目前操作系统中最出色的，尽管它的驱动程序库未必是最大、最全的，但是绝对包含了目前的主流硬件。对于那些很偏、很老的硬件我们没有进行测试，因为我们认为在那样的平台上使用Windows XP绝对是不明智的。我们在安装Windows XP的时候甚至有编辑建议：使用评测室最快的CPU，把内存插槽全部插满，才不叫"浪费操作系统资源"！

软件兼容性是我们这次兼容性测试的重点，我想这也是大多数用户最关心的部分。在开始测试之前，我们必须明确，Windows XP使用的是Windows 2000也就是NT的内核。众所周知，NT内核有着很好的稳定性，但是兼容性（尤其是游戏）非常差，所以尽管微软在这方面作了很多改进，但是对Windows XP的兼容性还是不能太乐观的。我们在Windows XP上面安装了足够多的应用程序、驱动和游戏，认为Windows XP的软件兼容性只能说是一般。应用程序的情况要比游戏好一点，不管是9x/Me版还是2000/NT版一般都可以运行，但是并不是说兼容性已十全十美，仍有一些需要改进的地方。

几乎所有的不兼容问题都出现在游戏上，但是Windows XP的情况比Windows 2000要好一点，记得当时测试Windows 2000 RC2的时候几乎所有能拿到的游戏都无法正确运行。由于采用了相同的内核，所以Windows XP上游戏的运行情况和Windows 2000颇为相象，绝大多数使用DOS平台运行的游戏都无法正确地在Windows XP里运行，这对一些比较怀旧或者机器配置比较低的用户来说不是一个好消息。比较新的游戏也不见得都可以很

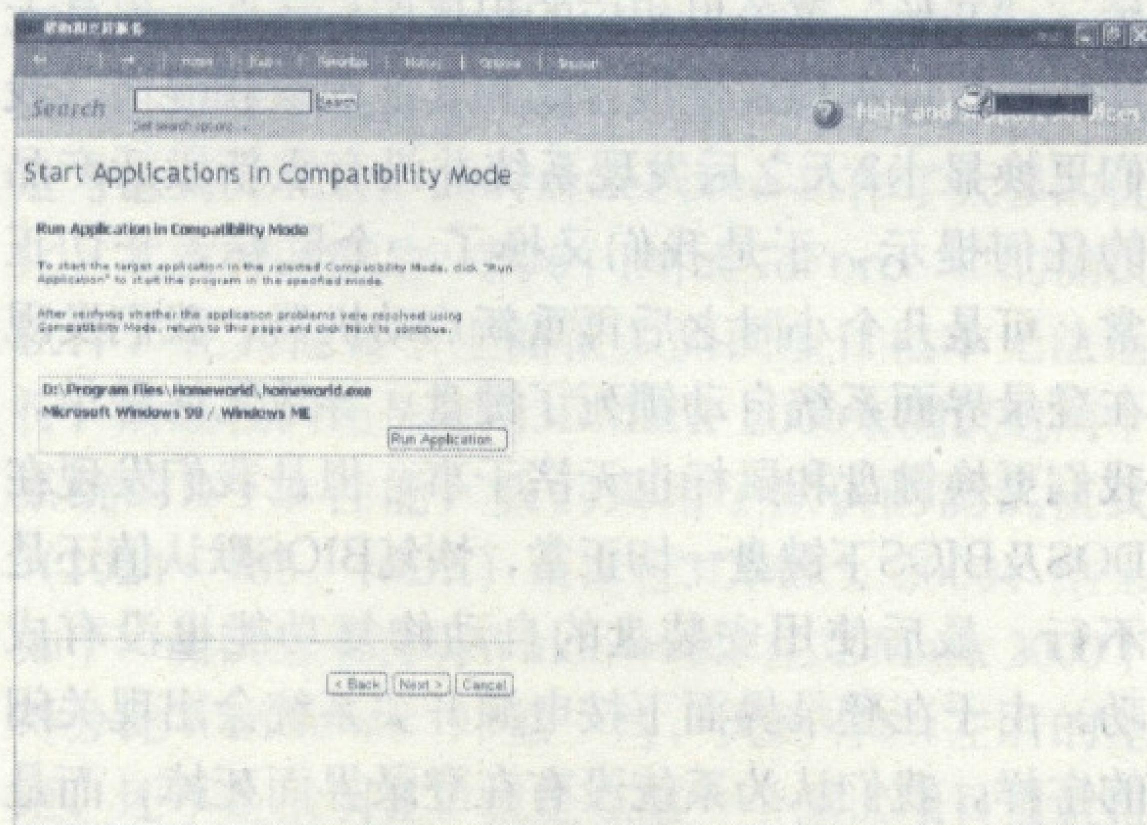


图22 在兼容模式下运行程序

好地运行，这里面包括了《极品飞车5》，《生化危机3》以及《家园》这样的经典。值得一提的是Windows XP提供了一个"在兼容模式下运行"的模式来提高系统的兼容性，它主要是骗过程序让它们认为系统是Windows 9x或者是Windows 2000来达到正常运行的效果，不过这个权宜之计也还不是很完善，大多数无法正确运行的游戏在这里依然故我。我们在Windows XP下面安装了足够多的游戏，我们认为Windows XP的游戏兼容性比Windows 2000的要改善不少。但是，微软要是真的指望Windows XP替代Windows 98和Windows 2000成为集娱乐和应用为一体的超级平台的话，在对一些老游戏的支持上还要狠下苦功，因为没有足够的理由，玩家是不可能放弃性能和兼容性同样出色的Windows 9x的，尽管它们的稳定性一直是困扰玩家的大问题。应用程序的情况比游戏好一些，这和Windows 2000也是一样的，很少发现在Windows XP下使用不正常的软件，但是很少并不意味着没有。

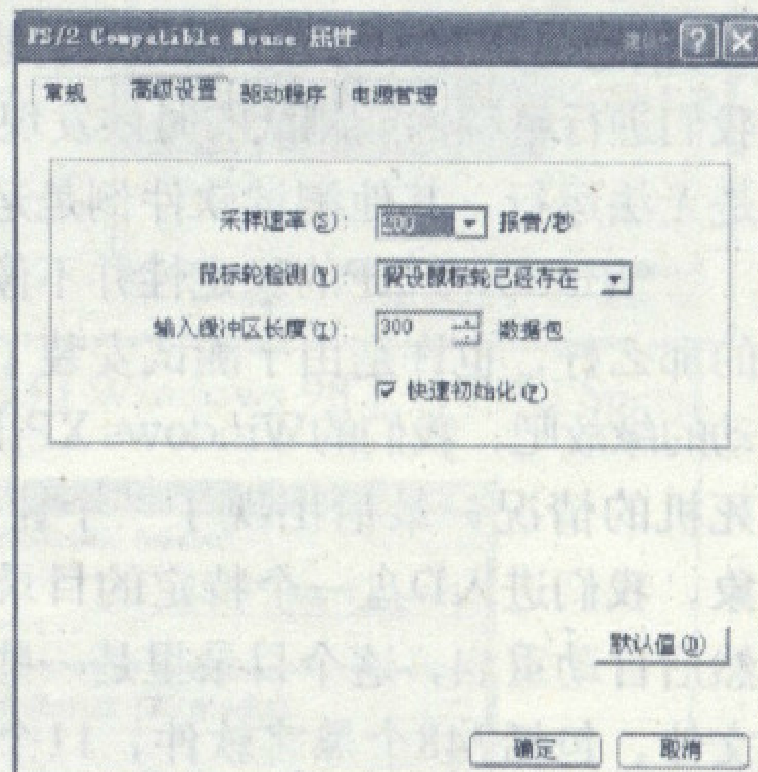


图23 调节鼠标采样率

我们首先发现罗技的所有鼠标驱动都无法在Windows XP上面安装，提示是无法安装。罗技的鼠标驱动适用于Windows XP以外所有的Windows操作系统和所有的鼠标，尽管Windows XP自带的鼠标驱动也很出色，甚至可以调节PS/2鼠标的采样率，但是功能比罗技鼠标驱动还是差了一些。另一个很让我们意外的是最常用的看图软件ACDSee（3.0）在Windows XP上面运行也不正常，启动的时候提示一个标准的插件"IDE_ACDStd.apl"无法加载，但是还是可以浏览图像。而且这样的影响是跨越平台的，我们曾经格掉C盘之后重装Windows 98，将ACDSee安装到

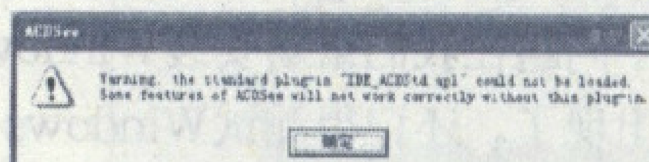


图24 启动ACDSee

相同的目录下，发现问题竟然没有改变，只有卸载之后删掉原来目录再安装才可以正常运行。为了在Windows XP下正常使用ACDSee，我们尝试了一种特殊的方法，首先在Windows XP下面安装

ACDSee，接着用Ghost备份C盘，恢复Windows 98的备份，在Windows 98下安装ACDSee，然后恢复Windows XP的备份，这时候我们在Windows XP中使用ACDSee就没有上述问题了。我们在使用RealPlayer Plus 8.0播放.rm格式文件的时候也出现了

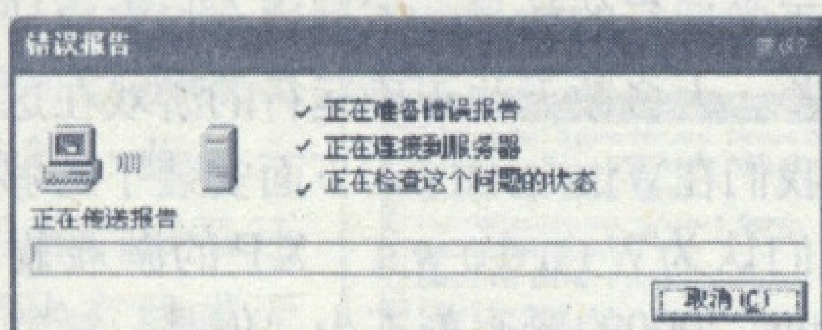


图25 发送错误报告

问题，不过这回系统自动捕获了问题并可以由用户有选择地将错误报告发送出去，对于微软测试版操作系统的这个发送测试报告的设计，相信使用过Windows 2000测试版的用户会有印象。和网上一些说法不相一致的是，这一版本的Windows XP解决了播放.avi文件和.mpg文件的问题。这一类兼容性的小问题还有一些，最让我们奇怪的是在记事本里往QQ消息框里粘贴中文的时候得到的都是乱码，在我们进行系统性能测试的时候发现SysMark 2000总是无法运行，其他测试软件倒是运行得很流畅。

Windows XP的稳定性并不像大多数人想象中的那么好，也许是由于测试安装了大量的程序和驱动的缘故吧，我们的Windows XP出现过一些蓝屏和死机的情况，最后出现了一个让我们很不解的现象，我们进入D盘一个特定的目录就必然导致蓝屏然后自动重启，这个目录里是一些压缩包和可执行文件，包括748个黑客软件，11个文件夹，大小有301M。每次系统蓝屏自动重启之后，系统就会报告说刚从一个严重的错误中恢复，提示是否发送出

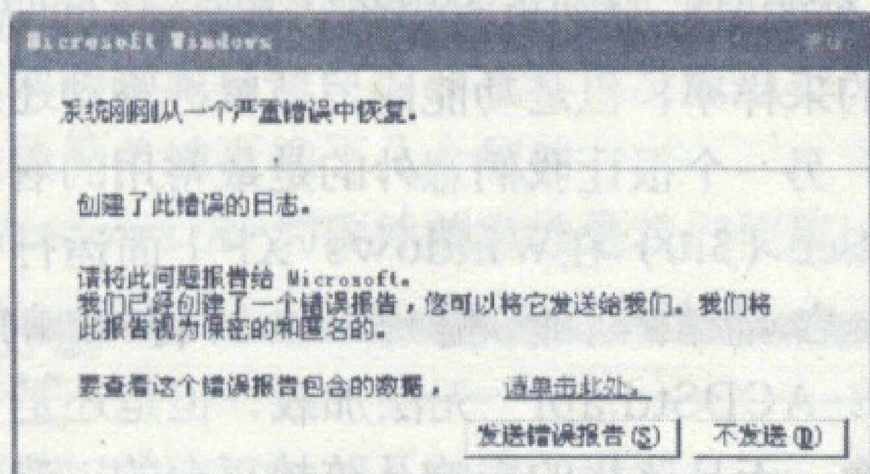


图26 从严重错误中恢复

错报告，这个问题在我们重新安装Windows XP之后就没有再次出现了。还记得测试Windows Me的时候我们发现操作系统里第一次提供了系统还原功能，不过Windows Me的系统还原功能还是很不完善的，我们在Windows XP里再次看到了系统还原功能，显然这个功能比Windows Me有了很大的改进，为了保证系统的稳定性，在安装任何驱动之前系统都会检查该驱动的数字签名，如果没有数字签名就会提醒用户，如果用户选择安装该驱动，系统就会自动

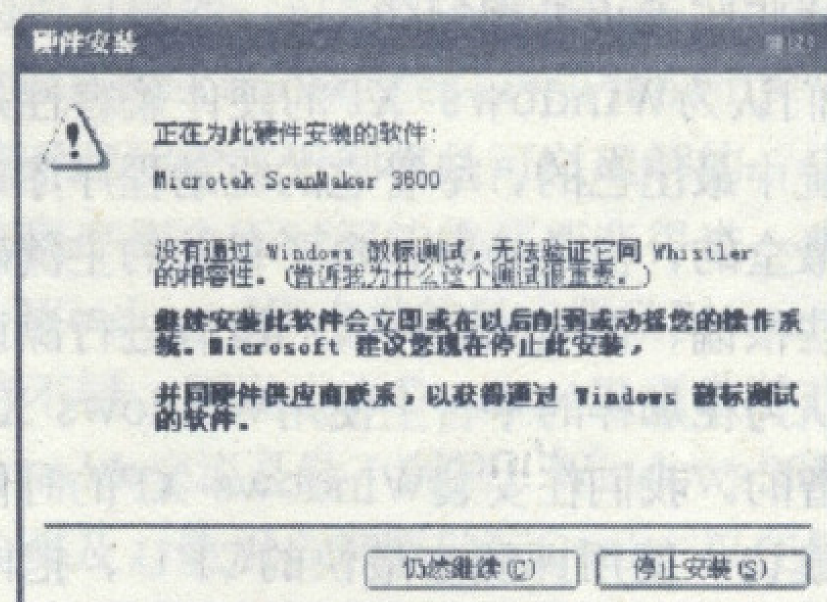


图27 提醒用户信息

设置还原点。当然，用户可以手动设置还原点，但是还原点的数目受硬盘剩余空间的限制。Windows XP还增加了一种新的系统安全功能：自动系统还原向导。它可使用户创建一个紧急启动软盘/CD-R光盘，用来在系统崩溃时重新启动电脑，不过Windows XP家用版中没有包括这种新功能。我们试验了一下Windows XP的还原功能，发现的确比Windows Me有了很大的改进，比如安装完Office

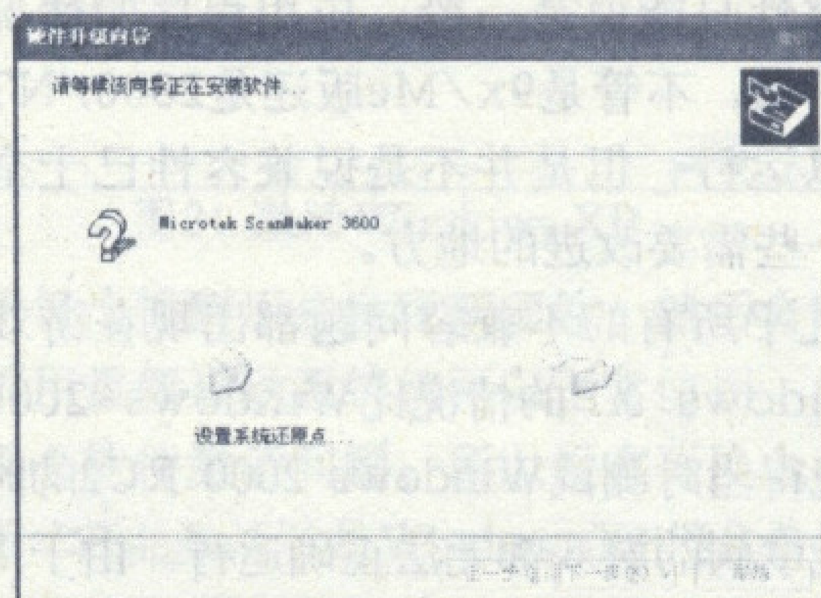


图28 自动设置还原点

2000之后将系统还原到安装之前，我们发现“程序”菜单里Office 2000彻底消失了，并且可以完全撤消还原。而在Windows Me里进行相同操作的时候，“开始”菜单里相应的程序图标还在，但是无法执行。说到稳定性很容易和其他现象相混淆，我们更换显卡2天之后发现系统并没有重新激活产品的任何提示，于是我们又换了一个鼠标，一切正常。可是几个小时之后再重新启动机器，我们发现在登录界面系统自动锁死了键盘，导致无法登录，我们更换键盘和鼠标也无济于事，但是我们发现在DOS及BIOS下键盘一切正常，恢复BIOS默认值还是不行，最后使用安装盘的自动修复功能也没有成功。由于在登录界面下按电源开关系统会出现关闭的字样，我们认为系统没有在登录界面死掉，而是遇上了激活的问题。于是我们和微软的技术服务处

联系，不过他们的技术人员认为这不属于重新激活问题，如果需要重新激活至少还可以进操作系统，认为这是一个硬件冲突的问题，我们最后还是没有解决，只好格盘了事。我们觉得作为测试版，难免存在一些问题，但是如果正式版对这些问题不加以解决的话，Windows XP的吸引力就要大打折扣了。

Windows XP和Windows 98核心性能比较

本来我们是不打算作核心性能比较的，因为目前的Windows XP还是测试版本，还不太完善，拿它和成熟的Windows 98比较难免有失公平。但是作一个操作系统测试，如果不测试核心性能的话又显得说服力不强，所以我们还是测试了Windows XP的核心性能，为了有所参照，我们将Windows 98（2222A）的测试数据作为对比。我们测试核心性能都采用新的完全安装的操作系统，由于Windows XP对默认的系统采用了优化，如自动打开硬盘的DMA传输模式，设置虚拟内存数目为最小384M，最大768M，我们在Windows 98中也作了相应的设置，并安装了DMA66驱动。然后我们在相应的操作系统下安装测试工具，关闭所有自动运行程序，删除系统临时目录，整理C盘，然后重新启动开始测试。为了多方面地比较两个系统的性能，我们选择了5款测试软件：3DMark 2000（v1.1）、Quake Ⅲ1.17、Winbench99（V1.0）、Sisoft Sandra Professional（V2001.0.7.10）和SysMark2000（由于这款测试软件在Windows XP下无法正常运行，所以我们没有给出测试结果），来测试这两个操作系统，下面是测试结果：

3DMark 2000测试

现在电脑用户非常关注他们系统的3D性能，在测试进行过程中我们不断听到加强游戏和3D子系统测试的呼声。测试软件我们没有选择3DMark 2001，尽管它是最新的显卡D3D性能测试软件，但是考虑到3DMark 2001对GeForce Ⅲ作了太多的优化，其实可以说是一款专门测试GeForce Ⅲ的测试软件，在其他显卡上面很多测试项目根本无法运行，所以我们还是使用3DMark 2000来测试这两个系统的D3D性能。我们采用了默认的测试模式（1024×768，16Bit）来运行3DMark 2000，结果如下：测试结果表明Windows XP在3DMark 2000下得分比Windows 98低一些，大约有5%左右的差距，还不是很明显，但是在第一个测试项目里就得到这样的结果已经很让我们惊讶了。

Quake Ⅲ测试

我想大家对使用Quake Ⅲ来测试系统再没有任

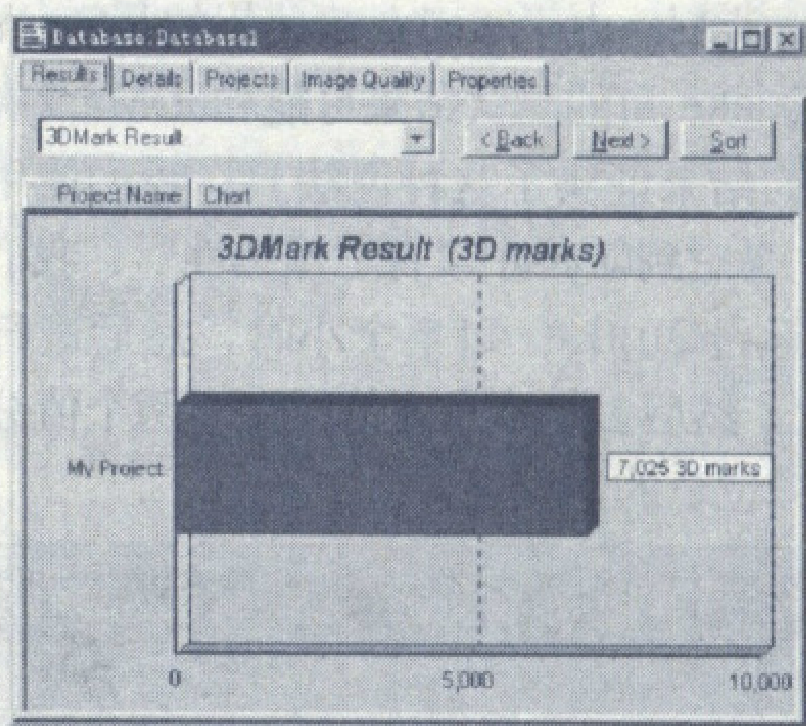


图29 Windows 98下的3DMark Result

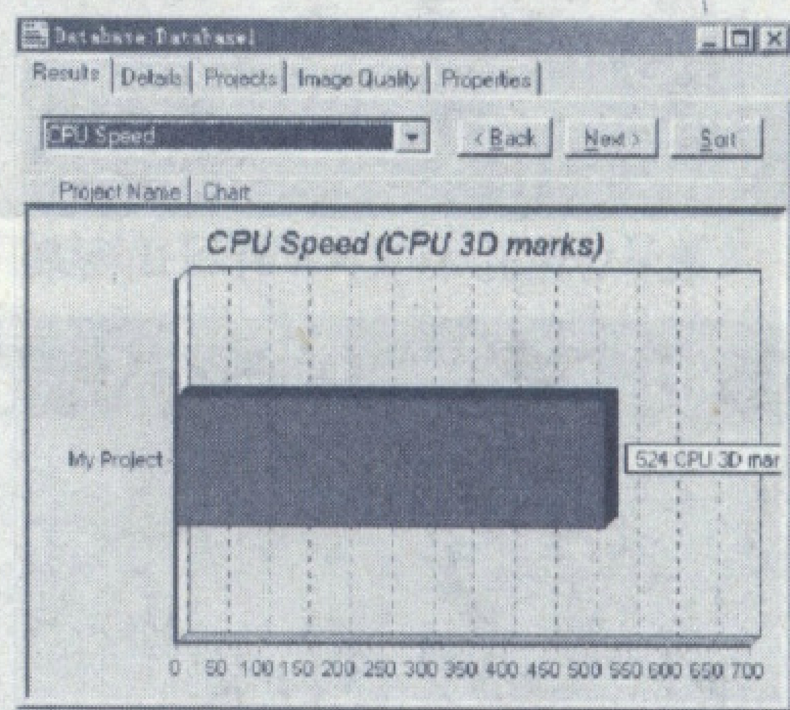


图30 Windows 98下的CPU Speed

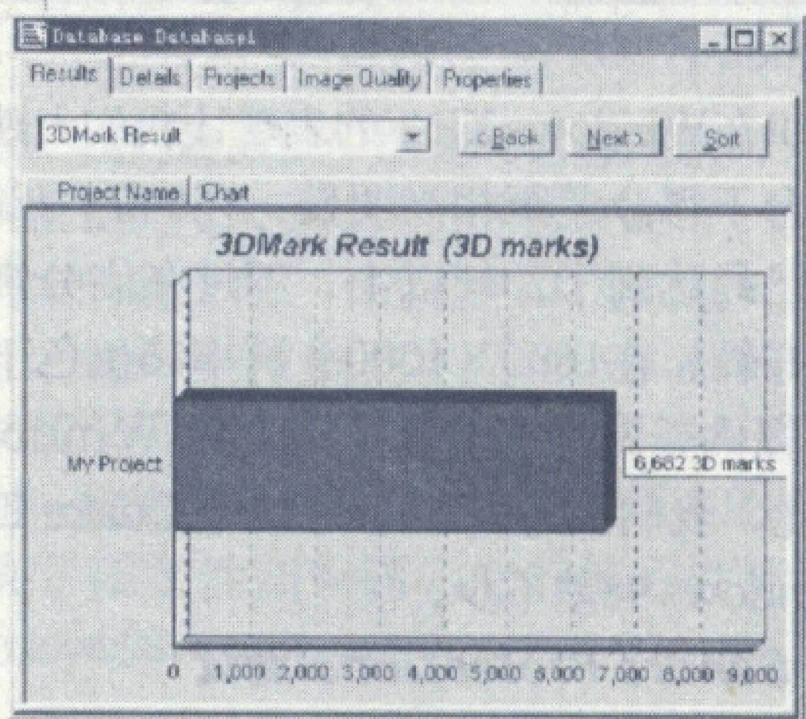


图31 Windows XP下的3DMark Result

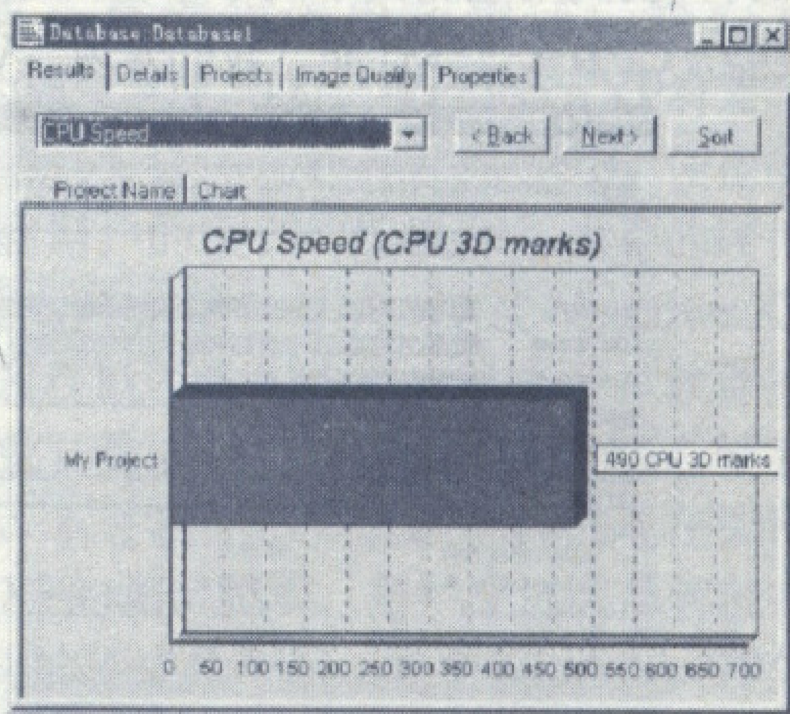


图32 Windows XP下的CPU Speed

何疑问了，Quake Ⅲ已经成为测试系统3D性能的另类标准，不仅对系统的3D性能要求严格，对CPU性能的要求也很苛刻，由于Quake Ⅲ使用的是OpenGL接口，所以Quake Ⅲ的测试结果可能和3DMark有所不同（测试的结果证实了这种说法）。我们使用的是1.17版本，考虑到Quake Ⅲ有“预热性”，我们在测试之前先运行Quake Ⅲ半个小时，然后进行测试，前后3次，然后去除不合理值（注：两个值分别是16位色和32位色的测试结果）。

分辨率	demo001	demo002
640×480	99.7/99.6	92.2/92.2
800×600	99.4/96.8	91.9/89.8
1024×768	94.8/88.2	88.4/85.1
1280×1024	86.5/66.2	84.3/66.0
1600×1200	69.4/46.5	69.9/46.5

表1 Windows XP下的测试结果

分辨率	demo001	demo002
640×480	123.0/122.3	116.4/116.2
800×600	121.8/119.9	115.3/115.8
1024×768	118.1/103.9	114.0/105.4
1280×1024	103.6/68.7	106.7/70.3
1600×1200	75.0/45.4	79.1/46.2

表2 Windows 98下的测试结果

Quake Ⅲ在Windows XP下的表现让我们大跌眼镜，两个平台下得分差距相当明显，在640×480分辨率下差距已经达到了20帧以上，不过在高分辨率下情况有所好转，在1600×1200分辨率16位色下缩小到了10帧以内，32位色下甚至超过了Windows 98，即使如此，我们认为Windows XP在Quake Ⅲ下表现要比Windows 98差不少。

Sisoft Sandra Professional测试

Sisoft Sandra系列也是一个优良的PC系统测试工具，我们用它测试了两个平台的磁盘性能、CPU性能及CPU多媒体性能。我们发现，Windows XP的

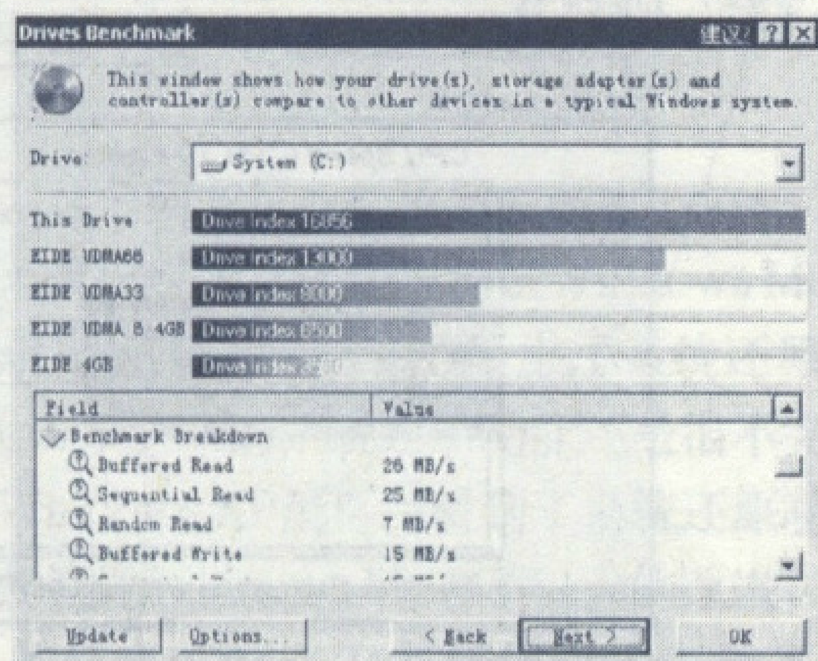


图33 Windows XP下的磁盘性能

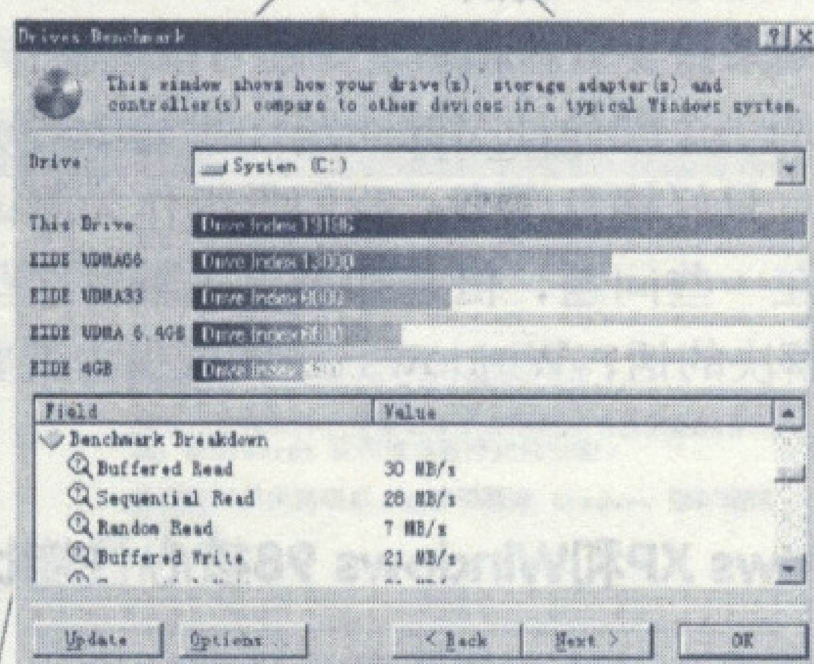


图34 Windows 98下的磁盘性能

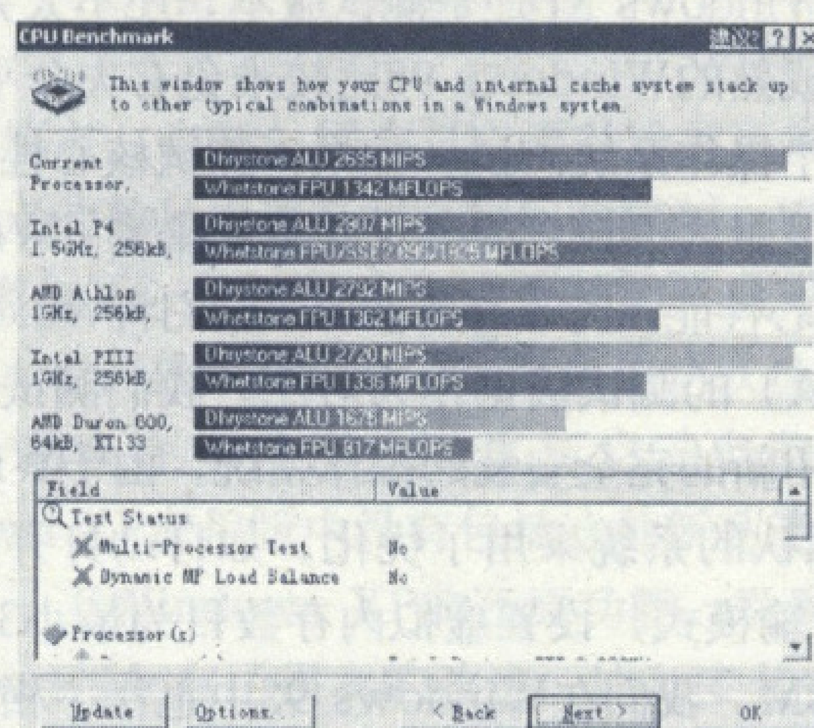


图35 Windows XP下的CPU性能

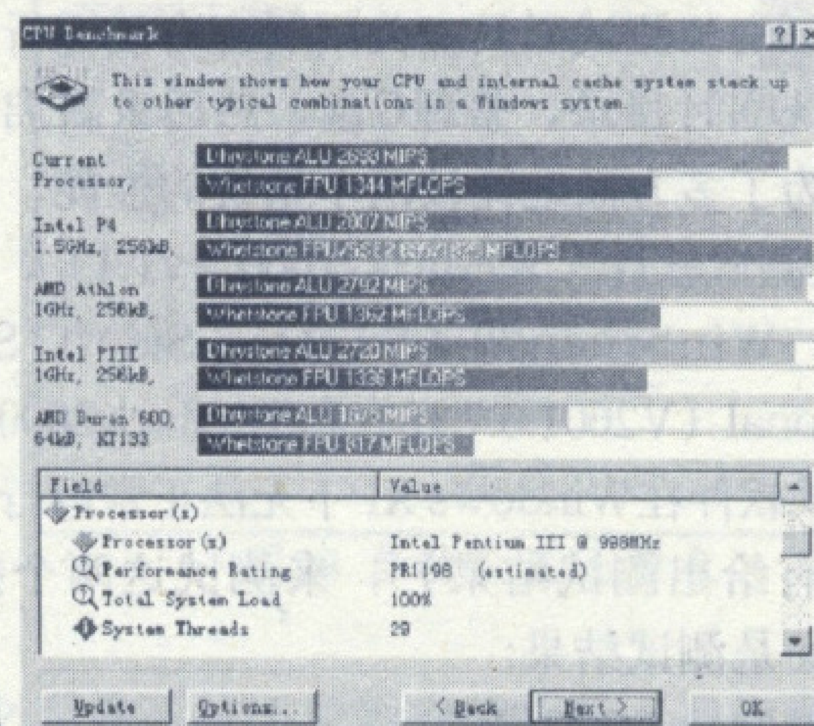


图36 Windows 98下的CPU性能

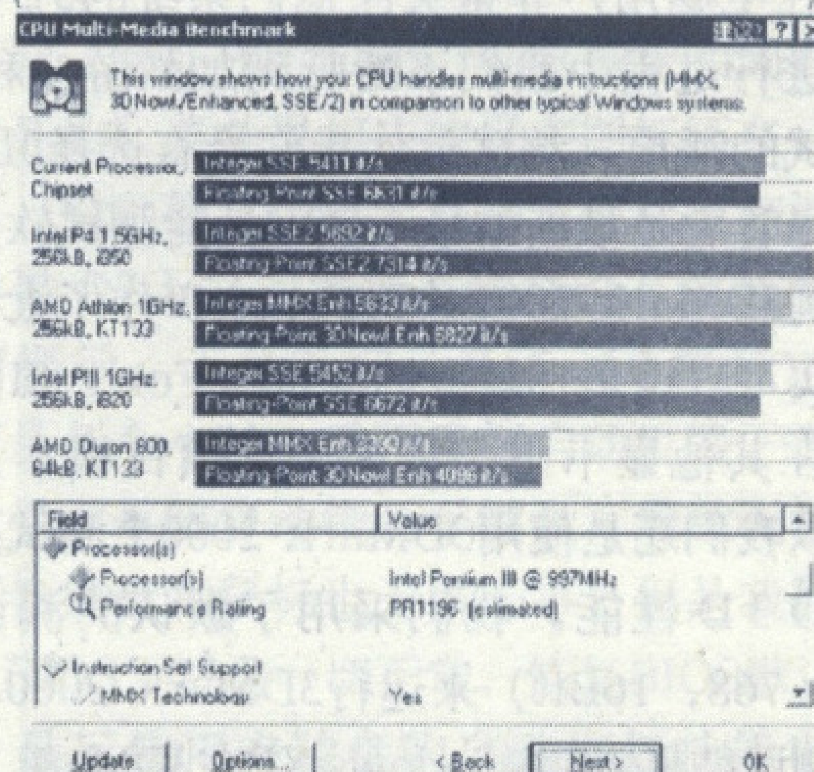


图37 Windows XP下的CPU多媒体性能

磁盘性能明显低于Windows 98，而其他两个测试项目则相差无几。

Winbench 99测试

测试系统当然少不了ZD实验室的Winbench系列软件，由于我们通过前面的测试已经基本认定影

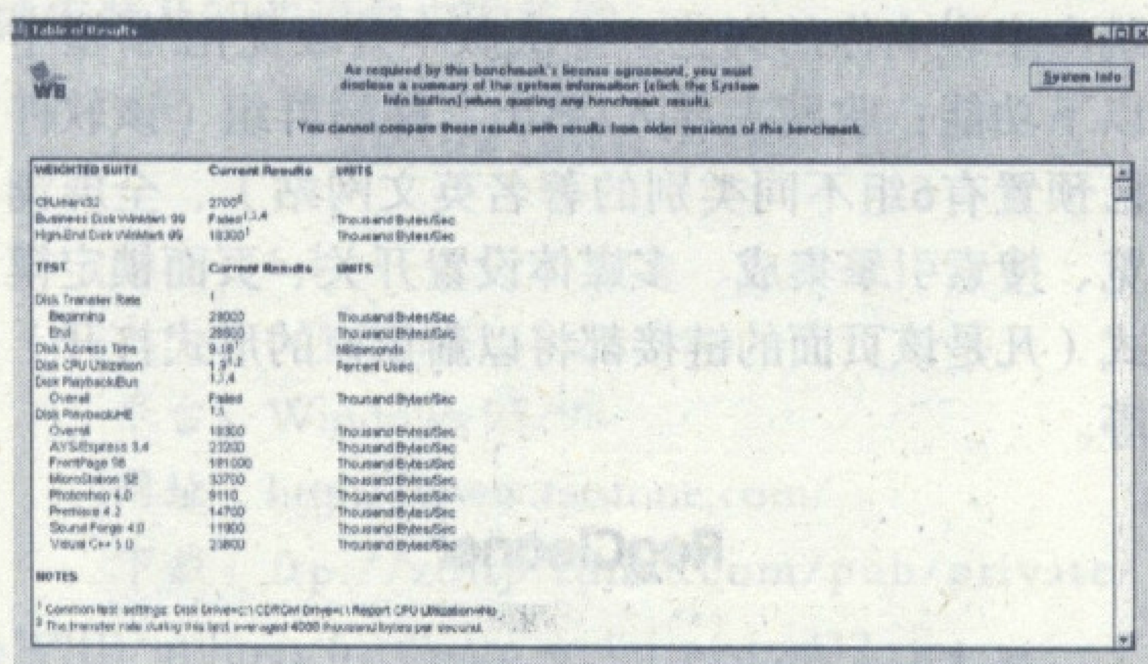


Table of Results

As required by this benchmark's license agreement, you must disclose a summary of the system information (click the System Info button) when quoting any benchmark results.

You cannot compare these results with results from older versions of this benchmark.

WEIGHTED SUITE	Current Results	UNITS
CPUmark32	2700[5]	
Business Disk WinMark 99	Failed[1,3,4]	Thousand Bytes/Sec
High-End Disk WinMark 99	18300[1]	Thousand Bytes/Sec

TEST	Current Results	UNITS
Disk Transfer Rate	1	
Beginning	28000	Thousand Bytes/Sec
End	28800	Thousand Bytes/Sec
Disk Access Time	9.18[1]	Milliseconds
Disk CPU Utilization	1.9[1,2]	Percent Used
Disk Playback/Bus	1,3,4	
Overall	Failed	Thousand Bytes/Sec
Disk Playback/HE	1,5	
Overall	18300	Thousand Bytes/Sec
AVS/Express 3.4	21000	Thousand Bytes/Sec
FrontPage 98	181000	Thousand Bytes/Sec
MicroStation SE	33700	Thousand Bytes/Sec
Photoshop 4.0	9110	Thousand Bytes/Sec
Premiere 4.2	14700	Thousand Bytes/Sec
Sound Forge 4.0	11800	Thousand Bytes/Sec
Visual C++ 5.0	23800	Thousand Bytes/Sec

NOTES

[1] Common test settings: Disk Drive=c:\ CDROM Drive=[illegible] Report CPU Utilization=No

[2] The transfer rate during this test averaged 4000 thousand bytes per second.

图38 Windows XP下的测试结果

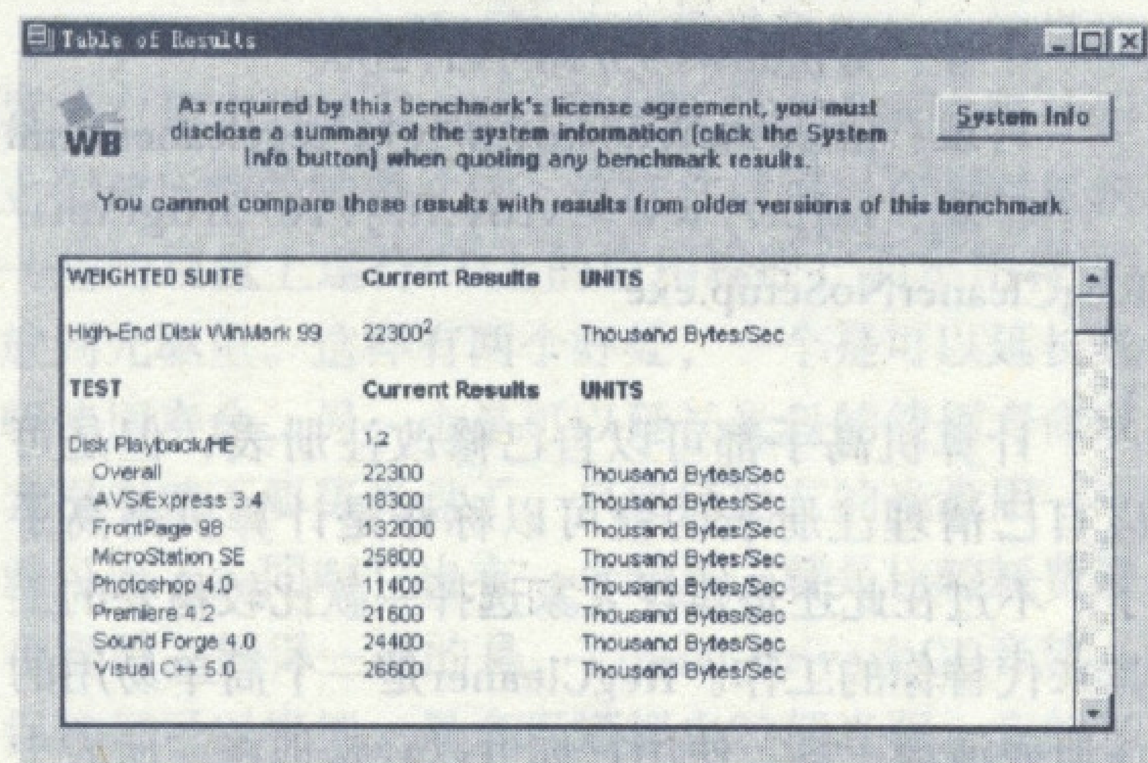


Table of Results

As required by this benchmark's license agreement, you must disclose a summary of the system information (click the System Info button) when quoting any benchmark results.

You cannot compare these results with results from older versions of this benchmark.

WEIGHTED SUITE	Current Results	UNITS
High-End Disk WinMark 99	22300[2]	Thousand Bytes/Sec

TEST	Current Results	UNITS
Disk Playback/HE	1,2	
Overall	22300	Thousand Bytes/Sec
AVS/Express 3.4	18300	Thousand Bytes/Sec
FrontPage 98	132000	Thousand Bytes/Sec
MicroStation SE	25800	Thousand Bytes/Sec
Photoshop 4.0	11400	Thousand Bytes/Sec
Premiere 4.2	21600	Thousand Bytes/Sec
Sound Forge 4.0	24400	Thousand Bytes/Sec
Visual C++ 5.0	26600	Thousand Bytes/Sec

图39 Windows 98下高端磁盘性能测试

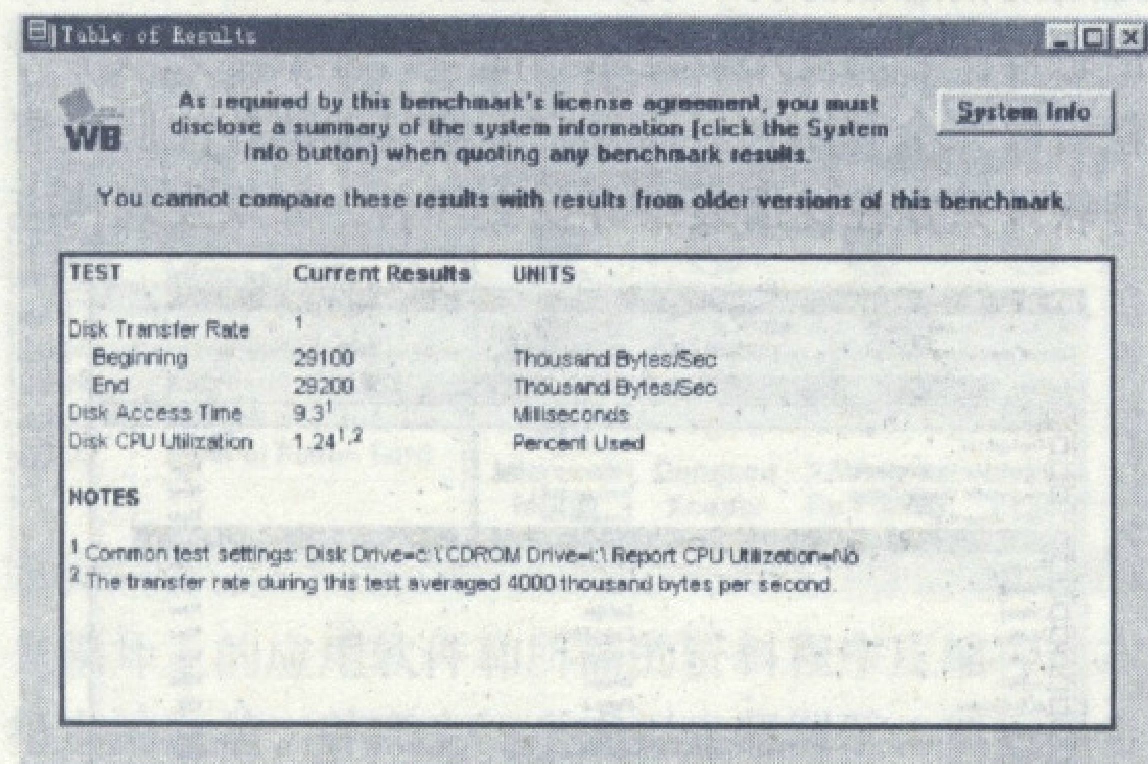


Table of Results

As required by this benchmark's license agreement, you must disclose a summary of the system information (click the System Info button) when quoting any benchmark results.

You cannot compare these results with results from older versions of this benchmark.

TEST	Current Results	UNITS
Disk Transfer Rate	1	
Beginning	29100	Thousand Bytes/Sec
End	29200	Thousand Bytes/Sec
Disk Access Time	9.3[1]	Milliseconds
Disk CPU Utilization	1.24[1,2]	Percent Used

NOTES

[1] Common test settings: Disk Drive=c:\ CDROM Drive=i:\ Report CPU Utilization=No

[2] The transfer rate during this test averaged 4000 thousand bytes per second.

图40 Windows 98下磁盘传输性能测试

响Windows XP的关键因素是磁盘性能，所以我们重点对磁盘性能进行测试。在这个测试软件里，我们看到高端磁盘性能Windows XP低于Windows 98整整4000分，传输率也稍低于Windows 98，寻道时间稍微比Windows 98快一点，不过CPU占用率略高。

SysMark 2000测试

我们在Windows XP下始终无法正确运行SysMark 2000，于是我们专门向BAPCo网站相关的技术支持人员询问了这个问题，得到的解释是："BAPCo products will NOT run on Microsoft XP right now. MS-XP is not commercially available and thus we do not support any OS that is not commercially available GOLD code. As soon as XP becomes available BAPCo will issue a patch that will allow SysMark 2000 to run on XP." 大意是SysMark 2000暂时还不能运行在Windows XP下，SysMark 2000只支持商业版本的操作系统，正式发布Windows XP之后BAPCo将提供相应的补丁程序。

测试结果分析

比较让我们欣慰的是，在我们测试的过程中，得到了最新的nVIDIA系列显卡12.40公版驱动，这也是我们发现的第一款正式注明支持Windows XP的驱动了，我们在测试的时候2个平台使用的都是这一版本的驱动。我想测试的结果大家都已经看到了，Windows XP在我们几乎所有的测试项目下表现逊于Windows 98，这未免让支持Windows XP的人有点失望。我们也对这个结果产生了怀疑（毕竟Windows XP采用的是NT内核，执行效率应该高于Windows 98），并尝试过各种可能产生误差的情况，比如在Windows XP下安装第三方的DMA66驱动，最新的主板驱动程序等等，遗憾的是这样做的结果是导致测试的得分更低。我们认为产生这样的结果原因十分明显，就是Windows XP的磁盘性能落后Windows 98太多，以致影响了其他子项目的性能，导致在几乎所有的测试项目里得分都低于Windows 98的情况。这也许和我们采用比较老的BX芯片主板有关系吧，但是我们认为即使问题出在DMA66驱动上，两个平台的得分也不应该出现这样悬殊的差别，因为在性能上DMA66比DMA33几乎没有提高，只是CPU占用率比较低。我们就测试中出现的这些问题向Windows XP的Beta Ⅱ组技术支持人员进行了询问，他们也无法具体确定问题所在，不过他们认为问题可能出在IDE驱动上，如果有专门的For Windows XP的IDE驱动的话测试结果可能会有改观。这个回答与我们的分析是基本一致的，我们认为如果正式版本的Windows XP解决了磁盘性能问题，它的核心性能不可能低于Windows98。

总结

经过近两个星期的使用和测试，我们对Windows XP的感觉是复杂的，Windows XP有着华丽的界面，出色的多媒体功能和网络性能，便捷的使用和众多体贴用户的设计，以及非常优秀的硬件兼容性，实在是让我们爱不释手。不过Windows XP在其他方面的表现就不是那么令人满意了，软件的兼容性差强人意，稳定性也不是很理想，核心性能更是让人失望。不过我们不要忘记，我们现在谈论的是Windows XP的测试版本，是一个连菜单都没有实现完全本地化的不成熟产品，究竟Windows XP怎么样，只有等到正式版出来的那一天才能定论，我们将和大家一起期待更加完善的Windows XP。

软件新天地

本季度升级指南　　北京 文化人

NetCaptor

版本：6.5.0 Beta 5

大小：833kB

平台：Windows 95/98/NT/2000

网址：http://www.simulbrowse.com/

下载：http://download.netcaptor.com/ncsetup.zip

在众多知名浏览器占据了大部分市场之后，还是有一些特别体贴用户使用习惯的浏览器脱颖而出。在这些浏览器里我们所介绍的NetCaptor无疑是个佼佼者。NetCaptor整个界面完全延袭了IE5.0的风格，所以猛一看上去几乎和IE没有什么区别，就



连IE5.0中的自动填表、URL自动补全等功能都可以在这里看到，这对于那些用惯了IE的朋友来说，使用起来会感觉非常顺手。当然，我们选择一个浏览器最主要的还是要看它的功能，NetCaptor除提供IE5.0所具有的大多数功能外，还有不少令人心动的设计。我们都知道页面中的图像是影响页面下载速度的主要因素，其实许多时候我们只想浏览网页中的纯文本信息，而在IE中关闭图像显示的操作比较麻烦，因此，NetCaptor特意在工具栏中提供了页面图像控制开关按钮，用户可以通过它非常方便地选择是否显示网页中的图片。而其弹出的窗口过滤功能也非常值得称道，它与那些专门的广告窗口过滤软件所起的作用一样，可以关闭那些令人讨厌的弹出窗口，而且用户还可以方便地将不受欢迎的网页也加入到软件的“黑名单”中，让它们再也不会跳出来影响你的浏览。本次版本升级优化/新增了以下功能：收藏夹导入/导出、网站群组（该软件已预置有6组不同类别的著名英文网站）、全屏浏览、搜索引擎集成、多媒体设置开关、页面锁定模式（凡是该页面的链接都将以新窗口的形式打开）等。

RegCleaner

版本：4.2.0.772

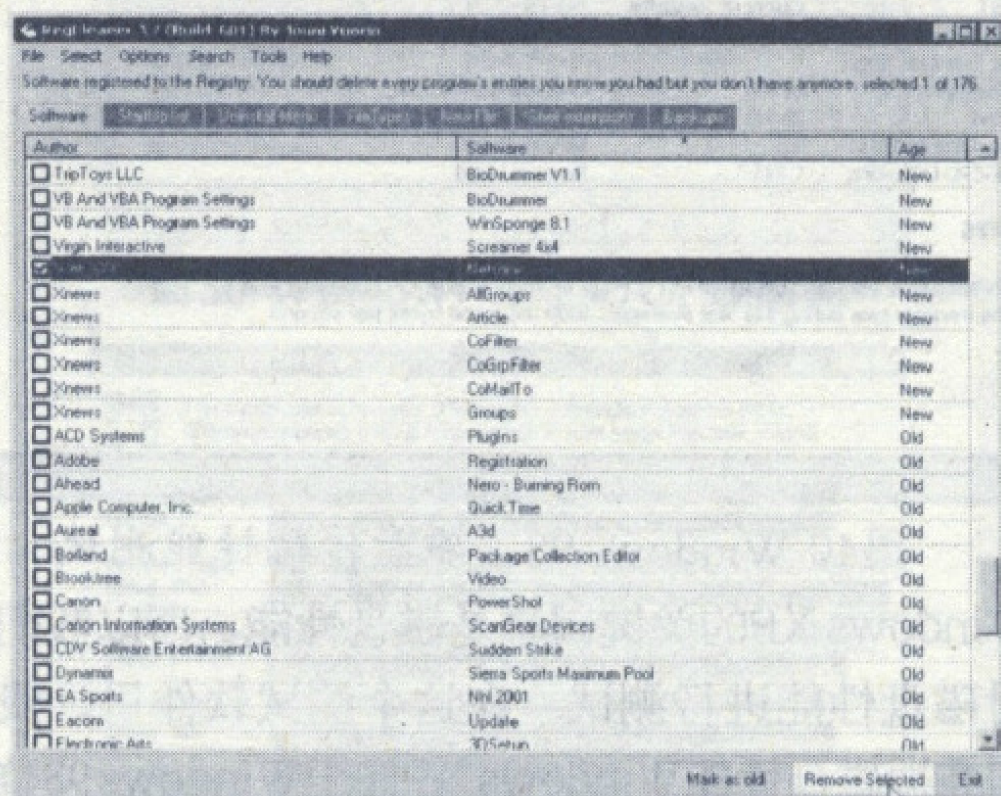
大小：518kB

平台：Windows 95/98/NT/2000

网址：http://www.vtoy.fi/jv16/regcleaner.html

下载：http://www.vtoy.fi/jv16/programs/RegCleanerNoSetup.exe

计算机高手都可以自己修改注册表，但是可以自己清理注册表的就可以称作是计算机高高手了。不过在此还是建议大家选择一款比较稳妥的工具来代替你的工作。RegCleaner是一个简单易用的注册表清理工具。使用它你可以轻松地将注册表中无用的信息去除掉，比如那些已经删除的软件残留信息等。它的使用真是相当简单，你根本无须学习就可以完全利用它。而且它不像其他那些注册表清理软件只是在注册表中寻找文件名，如果发现相应



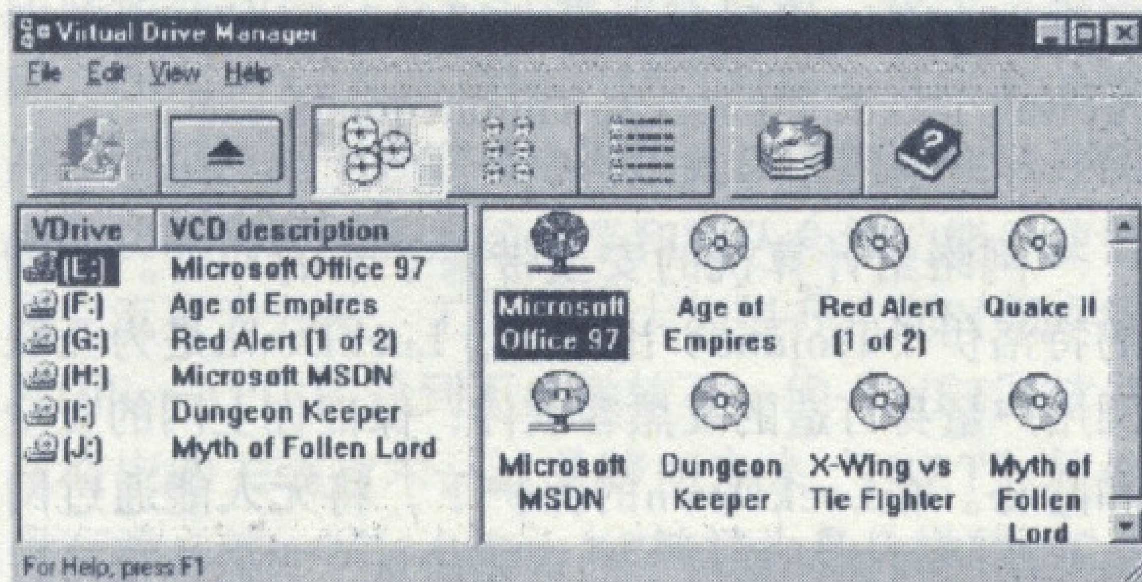
的文件并不存在就把它从注册表中删除掉。RegCleaner能够显示那些在注册表中注册过的软件列表，当你选择了一个软件名然后按下检查按钮后，它可以进行检查，当发现所选的软件已经不存在后，它就自动将其所有信息从注册表中删除掉。利用它你还可以删除启动项中的程序。它现在可以查找更多的注册表无用项。最新版本又增加了几个

新功能以及简体中文、繁体中文等语言包，并修正了以前版本中的BUG，增强的功能有删除废DLL文件、删除共享DLL文件、自动备份、卸载或删除软件安装及卸载清单中的软件。

Virtual Drive 2000

版本：6.1
大小：6.76MB
平台：Windows 95/98
网址：http://www.farstone.com/
下载：ftp://zdftp.zdnet.com/pub/private/sWIIB/utilities/hardware_utilities/virtd32.zip

Virtual Drive是计算机中最常使用的光驱模拟器。它可以读取任何CD并在硬盘或者网络服务器上创建压缩的映像文件，这样你就可以在相对更快一些的硬盘上运行CD上的应用程序，而不用将CD放到光驱里。这样有两个好处，一个是可以延长光驱使用寿命，另一个是可以延长光盘的使用寿命或者根本就不要买光盘了，只要借朋友的光盘用一下就可以了。同时它也有一个缺点，就是比较耗费硬盘资源。值得一提的是，Virtual Drive连CD音轨、保护都可以模拟，最多可模拟出23部光驱。它的工作原理是先产生23部虚拟光驱或1000个光碟柜，将



光碟片上的应用软件和所需的资料程序压缩存放在指定的硬盘，并产生一个虚拟光驱图示，然后再告知作业系统，可以将此压缩档视作光驱里的光盘来使用。所以当你日后要启动此应用程序时，不必将光盘放入光驱中（即使没有光驱亦可执行），更不需等待光驱的缓慢启动，只需在光盘图示上轻按一下，虚拟光盘立即载入虚拟光驱中执行，既快速又方便。本次版本升级优化了以下功能：音频压缩，可以用虚拟光驱听你喜欢的音乐；超速总管，它采用最先进的缓存技术，可以减少光盘读取时间的75%；支持MO驱动器，可以将虚拟光驱文件转移到MO上；支持多种光盘格式，包括CD、DVD、数据DVD、视频CD、混合模式CD、相片CD和音频CD。

System Mechanic

版本：3.6d
大小：1.45MB
平台：Windows 95/98/Me/NT/2000
网址：http://www.iolo.com/sm/
下载：ftp://ftp1.iolohost.com/system_mechanic.exe

System Mechanic是一个最出色、评分最高的系统维护软件，可以让你的Windows运行得更平滑、快速、稳定。你是否常有这样的感觉：Windows系统使用时间长了，速度会明显变慢，而且还经常出问题。许多人采取的办法是重装系统，在这里，建议你不妨先请专业的系统修理工——System Mechanic来为你的系统检修一番。这个软件集成了15个系统维护工具，包含有搜索并删除系统中的垃圾文件、清除私人系统信息、删除系统中



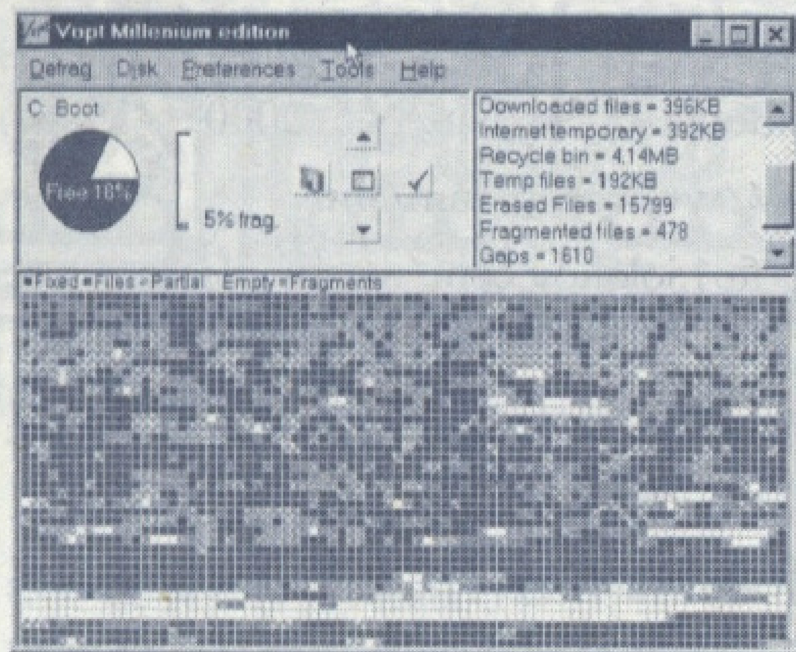
无效的Uninstall信息、搜索并删除系统中重复的文件、整理注册表、安装卫士、启动助理、调整系统网络设置、安全处理敏感文件或文件夹、定时维护等功能。虽然它的功能不能和大型的系统维护软件—NU相比，却也小巧实用，相信有了它的帮助，你的系统不会再弱不禁风，各方面的性能会有一个质的飞跃。本次版本升级修正了针对Office XP优化时出现的错误、对Outlook坏邮件修复时出现的错误、修复在Win2000下运行时出现的错误。

VoptMe

版本：6.12
大小：1.78MB
平台：Windows 95/98/Me
网址：http://www.goldenbow.com/
下载：http://cleandisk.com/files/VMEv612.exe

经常整理磁盘的人都对VoptMe不陌生吧？这是我用过的最方便快捷的磁盘整理软件。整理速度相当快，经常使用它整理磁盘可以使系统运行更稳定、更快速。长时间安装软件或者删除文件会使硬盘变得凌乱，这样不仅硬盘存取资料速度变慢也会

影响系统效率。虽可以利用Win95/98内附的磁盘整理程序来整理硬盘，但速度并不是很快，想找Win95/98用的其它磁盘整理程序取代，除了Norton Speed Disk外，不妨试试Vopt。它可将分裂在硬盘上不同扇区的文件快速和安全地重整，帮你节省更多时间，支持FAT16和FAT32格式及中文长文件名。该软件具有三大特点：快速，比起速度缓慢的Win98磁盘碎片整理来简直可以称得上是极速了，如果不是太杂乱的磁盘，它一般只需要几分钟就能够完成；安全，能够复制你的重要文件，即使是发生了系统崩溃你的数据也会受到保护；易用，你可以让它完全处于自动整理状态，比如：每天、每周的某个时间自动运行，根本无须你亲自操作。



MusicMatch Jukebox

版本：6.10.0158 Beta

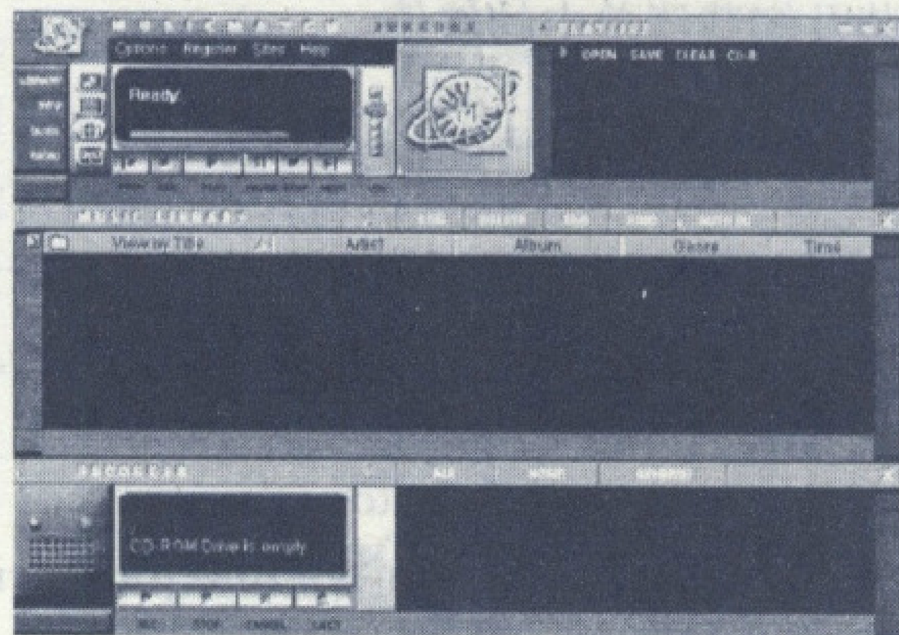
大小：9.86MB

平台：Windows 95/98/NT/2000

网址：http://www.musicmatch.com/jukebox/

下载：http://dnld.musicmatch.com/builds/BETA/PC/BTD/999991274/MUSICMATCH_6.10.0158.exe

MusicMatch Jukebox是一个功能全面的MP3播放、制作、烧录软件，最大的特点就是使用了Fraunhofer Encoder技术，使制作MP3的速度无人能比。该软件能直接将CD转为MP3，或是转换为微软的WMA格式，省时省力，而且制作的MP3歌曲的采样率可达320kps，并且支持CDDB，可以连接到网络上查找下载音乐的相关资料；最新版本支持CD-RW设备，能够直接将音乐烧录到CD-RW上；支持的文件格式非常多，几乎包括了所有流行的音频文件格式；与RocketRadio合作，使该软件可以通过网络收听来自世界各地的网络电台音乐节目；具有强大的管理功能，并提供17种不同的类似、歌星、歌名、专辑、种类等条件来排列音乐文件；支持Windows Media Video，用户可以在网络上直接看节目；提醒功能，可以设定某个时间开始播放音乐。最新版本的变化有：全面支持Windows 2000，免费版也同样提供CD品质的MP3制作功能；结合CD烧录功能，能直接烧录一般音响也能播放的音乐光碟，或者储存大量音乐的资料光碟；自动连接网络数据库，显示歌手简介、专辑封面、简介等，并且会推荐用户可能感兴趣的歌曲；自动升级功能；Visualizations（视觉化），依照歌曲的高低音呈现均衡器的视觉画面。该版本增加了两个新的visualization插件：WhiteCap和G-Force。



LockDown Millennium

版本：8.1.5

大小：1.9MB

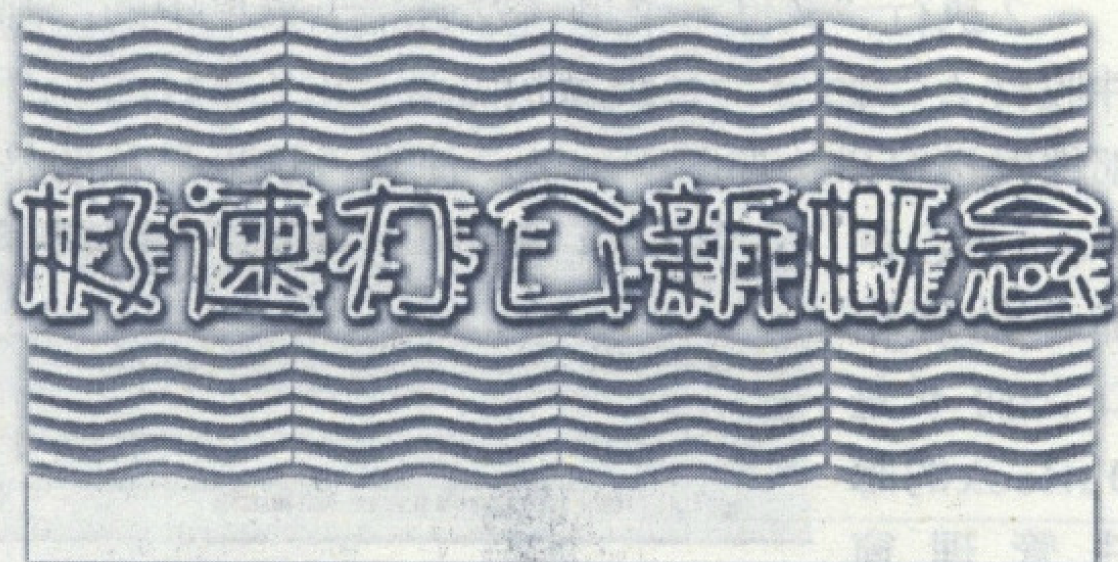
平台：Windows 95/98/NT/2000

网址：http://lockdown2000.com/

下载：ftp://ftp.ntust.edu.tw/Win95/yesterday/firewall/lockdown/lockdownmillennium.exe

网络给计算机的安全带来了新的冲击。所谓的特洛伊（Trojans）出现了，LockDown是为互联网用户量身订造的反黑客软件，保证你上网的安全和隐秘。在LockDown的保护下，将无人能通过网络非法访问你计算机上的重要信息，当然你也可以定制共享资源，而这也是非常安全的。它提供了多种警报模式，全方位保护你的上网计算机免受攻击。该软件具有特洛伊木马连接检测、ICQ炸弹保护等功能，可以有效拦截黑客对你进行的种种攻击。它还可以自动记录其他局域网或Internet用户连接到你电脑的过程，包括：对方的IP地址、主机名称等信息。另外，LockDown 2000还具有即时切断使用者连线的功能。我们认为这个软件功能强大，完全可以应付黑客的侵袭。新版本对于系统资源占用方面进行了调整，使其稳定性和兼容性有了较大提高。

本文介绍的部分软件收录于《水晶宝合》2001年第8期/BBX/下。



Office XP在美正式发布

美国当地时间2001年5月31日，微软的下一代办公套装软件Office XP的产品发布暨上市大会在全美多个城市同时隆重举行。此次Office XP的发布盛会规模十分宏大，签到的与会者人数超过了13万。微软的高层人物各自亲临纽约、芝加哥、华盛顿、休斯顿等地进行宣传。不但微软公司的人员对此次Office XP的发布盛会给予了极大的重视，而且诸如亚马逊公司首席执行官Jeff Bezos、福特汽车公司首席信息官Marv Adams、UPS公司以及Lexis-Nexis等世界知名企业的代表也到会表示祝贺。微软公司主席兼首席软件设计师比尔·盖茨来到了纽约市曼哈顿中心的发布现场，不但向与会者阐述了Office XP所能给用户带来工作效率的巨大提升，还亲自演示了其中的一些关键技术，如智能标记、SharePoint团队协作功能以及XML集成环境等。比尔·盖茨称，Office XP在易用性上较以前版本有很大的提高，使用户能十分容易地调用到以前隐藏在软件深处的功能；通过强大的共享和团队合作功能，使信息交流更为方便，工作效率大为提升；同时用户能在Office XP中体验到不少微软下一代“.NET”软件战略中的关键技术，这是跨向未来“.NET”软件很有意义的一步。Office XP被誉为是自微软Office办公套装软件发布以来最重要的版本升级。从现在起，英文版Office XP将在15个国家的软件零售店全面发售，其他语言版本的Office XP正式产品也会于不久后在全球各地陆续发布并上市，同时还会有百余个产品的盛大发布活动。

微软免费提供智能标记

随着Office XP的正式发布及上市，对于其实际销售情况到底如何，全球各界正拭目以待。为了能吸引更多Office产品原有版本的用户升级到Office XP，Office XP中确实引入了不少全新的功能。智能标记就是其中之一。它能智能地识别Office文档中特定信息，并给出相关的链接和操作选项，从很大程度上提高了用户的工作效率。Office XP中不但已预置了一些类型的智能标记，而且微软还提供了智能标记的开发工具，使第三方开发者能开发出适合于特定应用环境的智能标记，更显专业化。现在，微软的网站上免费提供了一些公司开发的智能标记，用户可根据需要下载并集成到Office XP中，从而在日常办公中更为得心应手。

微软不再对Office 97提供免费技术支持

为了刺激人们更新软件，微软公司已经不再对其办公套装软件Office 97的客户提供免费人工技术支持。微软在近日开始对Office 97的人工电话咨询收取费用。Office 97用户如要得到来自微软专门人员的技术支持，现在可以打电话或者在微软的技术支持网站上递交一份人工支持请求，但所有这些人工服务都是要收费的。如果用户不想付费，那只能自己在庞大的在线技术资料库中免费寻找帮助信息。微软公司同时还取消了对Visio 5.0、Frontpage 98和Outlook 98的免费技术支持，不过对于Mac版的Office 98和Office 2001的免费技术支持将会继续提供。很明显，微软取消对其一部分较早版本软件的免费技术支持是其刺激那些用户升级到最新版本的一种战略手段。

宏基获授权生产基于Palm操作系统的PDA

6月1日，宏基电脑品牌营运事业部与Palm公司签订了Palm操作系统授权合约，授权期限到2005年。宏基由此成为亚洲第一家获得Palm授权的软件代理厂商，并预计在今年内量产采用Palm OS的Acer品牌PDA，准备以优良性价比的产品打入中国以及亚太地区的广阔PDA市场。Palm OS与微软的Windows CE是当前PDA操作系统方面的两款主流产品，两者相比较各有优缺点。Palm OS的优势在于对硬件配置要求较低、相关的应用软件更多、用户群更广等。

业界动态

利用中文Word 2000直接发送电子邮件



湖北 李红波

你是如何撰写电子邮件的？使用电子邮件软件自己的邮件撰写功能？它们在显示效果的设置方面并不尽如人意，我们无法编辑出精美的电子邮件，不能完全满足广大用户的需要；使用WPS等文字处理软件编辑电子邮件？它们的效果当然不错，但与电子邮件软件的联系并不紧密，使用它们撰写出精美的邮件之后仍需启动专业的电子邮件软件再将邮件发送出去，操作比较繁琐！对此，有些用户不禁会想，有没有什么两全其美的办法呢？回答是肯定的，中文Word 2000可满足广大用户的这一需要。作为最新版本的文字处理软件，用它编辑而成的文档的效果我想是不会有人怀疑的。同时，为方便广大用户对电子邮件的处理，中文Word 2000又提供了直接撰写、发送电子邮件的功能，我们无需事先启动任何电子邮件软件就可直接在Word 2000中发送电子邮件，从而极大地方便了广大用户的使用。

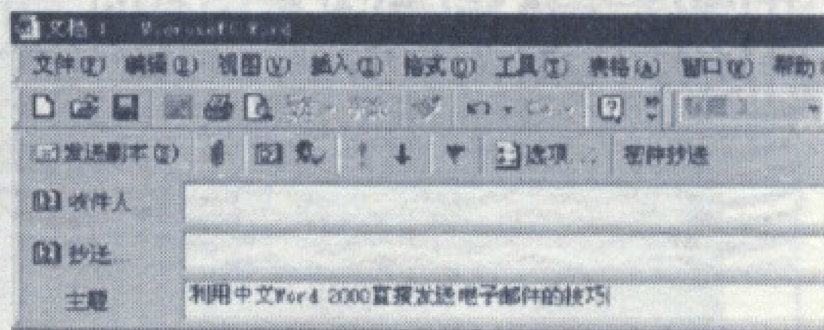
中文Word 2000只是一个文字处理软件，它怎么实现发送电子邮件的功能呢？其实我们只要看看它一共包括哪些组件就能找到答案了——中文Office 2000附带的信息管理软件OutLook 2000具有强大的电子邮件管理功能（当然，其功能远远不止电子邮件那么简单），而且它又是与Office 2000集成在一起的，各个程序之间都可以直接进行调用，中文Word 2000就是通过调用Outlook 2000来实现直接传送电子邮件的目的的。需要说明的是，Word在内部调用Outlook 2000并不是我们所想象的直接启动Outlook，而通过Word调用OutLook的邮件传送方面的核心模块，实现在Word界面下发送电子邮件的目的。

有些用户可能会想，这种优秀功能恐怕需要非常繁琐的系统设置吧！NO！系统的这一功能是“傻瓜”型的，它会自动从系统及Outlook中查找所需的有关数据，我们无需进行任何设置（当然，保证系统能正常上网以及可以使用Outlook发送电子邮件还是必需的），就可以直接在中文Word 2000中发送电子邮件，使用非常方便。

要在中文Word 2000中直接发送电子邮件，我们应采取如下步骤：

1.启动Word 2000并撰写出所需的邮件。

2.执行“文件”菜单“发送”子菜单中的“邮件收件人”命令，系统就会在Word内部启动一个邮件发送窗口（如图所示）。注意，这里显示的是Word自己的邮件处理窗口，而不是Outlook的邮件管理窗口。



3.在该邮件发送界面的“收件人”栏中输入收件人的电子邮件地址，并在“抄送”栏中输入需要抄送收件人的地址。另外告诉大家一个秘密——我们若在Outlook 2000中设置了地址簿，则可直接在中文Word 2000中直接利用这些地址簿快速选择收件人的电子邮件地址，其有关操作与在Outlook中完全一样，广大用户可参照使用。

4.在“主题”栏中输入该邮件的主题。

5.利用“设置优先级”按钮为邮件设置必要的优先级。

6.利用“附加文件”按钮为邮件添加必要的附件。

7.拨号连接上网，然后单击“发送副本”按钮。

这样，系统即会将用户正在编辑的中文Word 2000文档采用邮件方式发送出去，然后收件人就可以看到一份精美的电子邮件了，这就极大地满足了广大用户的需要。

除上面的方法之外，中文Word 2000还提供了另外两种发送电子邮件的功能，它们分别是：

* 执行“文件”菜单“发送”子菜单中的“邮件收件人（以附件方式）”命令，此时系统将自动启动Windows 98的默认电子邮件管理软件（如Outlook、Outlook Express或FoxMail），并打开一个新邮件编辑窗口，并将用户正在编辑的文档采用附件方式添加到该邮件中（就与WPS 2000所采取的方式一致），然后我们就可利用这些电子邮件软件将正在编辑的文档以附件方式发送给收件人了。

* 执行“文件”菜单“发送”子菜单中的“传送收件人”命令，系统则会启动中文Word 2000自己的邮件管理功能，将当前正在编辑的文档逐一传送给各个收件人进行浏览（该功能非常适合于那些诸如征求意见书之类的文档的传递）。

从上面的介绍中可以看出，利用中文Word 2000直接发送、管理电子邮件的确是非常方便的，广大用户应充分加以利用。

光荣与梦想作为每一个个体以及整体内心所深藏的一种伟大配置，所产生的动力与激情，在过去我们所能知道的岁月里，已经改变了世界上的所有一切，包括人。而且可以肯定在未来，它还将更彻底地改变我们。

可能唯一有所不同的是，如同电脑的升级换代一样，光荣与梦想的伟大配置将会越来越高，其所产生的动力与激情也将越来越澎湃。

韦小宝的光荣与梦想是“天上纷纷落钞票，人间美男全死掉，美女脑子都锈掉，哭着喊着要我泡”。

那么我们的光荣与梦想又是什么呢？

小玄

xuan@popsoft.com.cn



浅谈电脑电视接收设备选购及使用

北京 SL

在电脑信息技术高速发展的新时代，作为前卫DIYer的你是不是又打算给自己电脑添加一些新东西了呢？有没有想过在工作学习之余坐在电脑面前，一边上网冲浪一边看着精彩的电视节目；一边愉快地写作一边细听着电台所带来的美妙歌声；把自己心爱的录像带变成VCD光盘；和远方的朋友来一次可视电话交流。也许在好几年前，这些仅仅还只是一种向往，但在多媒体技术日益进步的今天，它们已经不再是一个梦想了。是谁来帮助我们实现这些梦想呢？答案就是我们今天要介绍的主角：电脑多媒体电视接收设备。

电脑多媒体电视接收设备（下称“电视接收设备”）是一种新兴的多媒体娱乐产品，其工作原理很简单，利用附带的高频头接收一定频率标准的电视信号，然后把它们进行图像和声音的解调后再转换成标准的图像信号输出到显示器上（更像个“没有显示屏的电视机”）。由于电视接收设备拥有着强大的多媒体功能，不但能进行一般的电视广播接收服务（这可是真正的数字化电视），同时还带有一定的视频捕捉及编辑制作技术，因此面世后广受欢迎，逐渐成为许多DIYer追随的目标。目前，大量电视接收设备出现在国内市场上，而各类品牌的不同产品也纷纷展现在DIYer面前，令不少人在购买时眼花缭乱、不知所措。为了让更多的DIYer用上好的电脑电视接收设备产品，笔者总结了以往的选择经验和购买教训，下面就来介绍一下如何选购当前主流电视接收设备。

选购技巧

电视接收设备和其他电脑产品一样，在选购时也是需要有一定技巧的，应该注意以下几个方面：

一、工作方式

电视接收设备一般分为两种类型，内置接收卡和外置接收盒。前者价格较低，性能价格比好；后者价格较高，一般来说要比前者贵上100到300元不等。

目前主流内置电视卡多采用PCI总线接口设计，也有早期的ISA总线接口或者和PCI、AGP总线显示卡集成在一起的产品。ISA总线接口的电视卡属于基本淘汰的产品，一般只会出现在二手市场上，功能有限并且接收效果也不好，同时随着PC99标准的广泛采用，大多数主流电脑主板均取消了ISA插槽，无疑直接宣判了这类ISA总线接口卡的“死刑”；至于和显示卡集成的电视卡，虽然其专业功能确实很强大，甚至早已超过了一般的电视卡，表面看上去似乎总体价格也划得来，但实际上并不是一种非常完美的选择。一来许多功能集成芯片工作时可能出现相互干扰的情况且加大出现故障的概率，同时其价格也不是一般人所能承受的，并且以后升级电脑时，这类高价“鸡肋”卡的去留也让人着急不已。因此对于广大DIYer，目前在购买内置电视卡时，笔者还是推荐选择廉价单一结构设计的PCI总线接口电视卡。当然，有米的DIYer大可不必考虑成本，对于他们来说，这类专业性更强的多功能集成视频卡同样是一种很不错的东西。

PCI接口内置电视卡的功能较为全面，其电视接收功能具有多画面多分辨率多视窗的特效，有的还提供了数字及模拟信号广播接收功能。同时，内置电视卡还提供了丰富的视频输入输出接口和强大的视频捕捉功能，能把内部或者外部视频信号捕捉为数字文件方式并保存下来，这样无疑方便了许多用户的使用。对于广大家庭用户来说，可以利用其将自拍的录影带捕捉入电脑并制作成VCD保存，可以制作影音E-Mail发送给朋友，甚至还能让其配合摄像头打网络可视电话。这些都大大扩展了电脑的多媒体性能。不过内置电视卡也存在着一些缺点，首先其需要安装在电脑主机内部，这样就有可能出现安装资源冲突问题（这种情况在目前比较突出），并且在接收电视信号时，用户还需要电脑进入开机状态，使用起来略有不便；此外，由于电视接收信号会受到机器内部的电磁干扰，所以显示信号不会非常完美。这些问题都制约了内置电视卡设备的发展。不过总的来说，其功能实用性还是很好

的，价廉物美更是它的长项。

外置电视盒则是近几年出现的一种新兴产品，它最大的优点就是携带方便，即插即用，可以热拔插并且单独于电脑主机工作（多分为传统桌面盒式和笔记本模块两种设计方式）。它的安装非常简单，目前的产品大多采用USB接口设计。安装时不必打开电脑机箱，使用时也无需安装软件，只要把线路接好即可收看到较为清晰的电视画面。同时部分产品还带有视频捕捉功能，这样基本也能满足用户的视频编辑要求。此外，外置电视盒多带有各种工作指示灯，用户在使用时可以一目了然地熟悉其运行状态，这也是内置电视卡所不能比拟的。

但外置电视盒的缺陷也是显而易见的。首先它的电视接收画面比较单一，并不具备内置电视卡多画面多视窗的特效，同时显示分辨率和扫描频率也不能调节，这样就大大限制了收看的方式；此外，部分USB接口的外置电视盒虽然支持视频捕捉功能，但实际效果却不是非常好，并且它的价格也稍微高了点，使用时也需要占用一个系统设备接口。个人认为，外置电视盒更适合于一些追求方便、移动办公及拥有笔记本电脑的用户使用。

二、价格范围

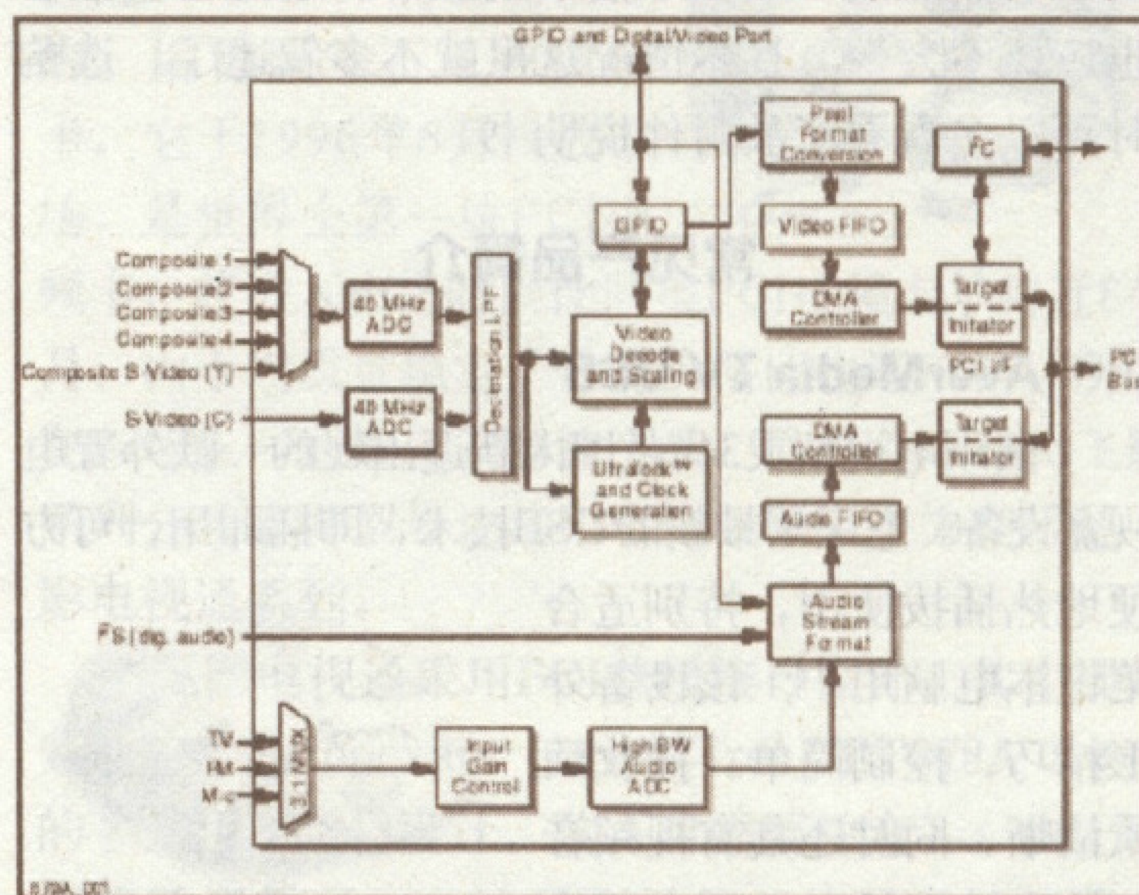
目前，市面上内置电视接收设备的价格各异，其中主流内置电视卡的价格多在400－700元之间，主流外置电视盒的价格多在500－900元之间，处理功能的不同及所用芯片元件的好坏也决定了价格的差异，当然也有部分电视接收设备价格高于上述主流产品。考虑到国内大部分用户的实际承受能力，我们下面讨论的将多是千元以下的产品。

三、芯片类型

目前主流电视接收设备多采用Conexant（原Brooktree）、Micronas、Philips、Zoran等厂商的处理芯片，他们的硬件技术指标相差不大。其中较为畅销的有ConexanBT848/848A/878/878KHF/878A/879系列、Philips SAA7110/7113系列和ATI Rage Theater系列等。值得注意的是，目前有很多电视接收设备采用的是Conexant BT系列芯片，其主流型号为Fusion 878/878A系列。Fusion 878A是一种低成本单结构设计的（相对）高性能视频处理芯片，它不但继承了以往BT视频处理芯片的诸多优点，同时还提供了数字广播接收功能，支持增强的GPIO（通用I/O总线）技术、ACPI功能和PC99标准，据说还可支持未来的HDTV（高清晰度数字电视）。一般认为，处理芯片的好坏直接影响到视频处理卡的信号捕捉及编辑处理能力。相对于Fusion 878系列，一些诸如BT848类型的芯片显然太陈旧了。因此购买时最好仔细看看产品上的芯片标识，以免买到过时的产品。

电视接收设备的驱动程序也是一个值得注意的地方，好的驱动程序能带来更高的使用效率，对用户的捕捉工作也能起到关键作用。这里要提到的是，由于受到成本的制约，目前国内主流电视接收设备（以内置为主）的视频捕捉功能不是十分专业，大多并不具备纯硬件捕捉压缩技术，并且在色彩还原和抗干扰性方面显然也不如专业高价的视频编辑卡。因此在购买前也要仔细考虑这些问题，最好争取购买到带有硬件捕捉压缩技术的低价格电视卡，同时也不要对这种廉价主流产品的视频捕捉功能过于乐观。

此外，在购买电视接收设备时用户也应该了解自己的电视卡芯片兼容性如何，看是否和Adobe Premiere、Ulead Media Studio等视频处理软件高度兼容，这样才能充分保证用户的使用投资。当然，这个问题也是和上面所介绍的处理芯片类型联系在



一起的。

四、分辨率指标

选购电视接收设备时，播放和捕捉静动态视频分辨率的大小和色彩支持度也是一个关键问题（和上面介绍的芯片种类和驱动程序好坏都有关），一般认为，分辨率越高的就越好。比如在视频播放时，好的电视设备至少要在400×300以上并支持16.7万色真彩，而某些低于300×200指标的产品显然不应考虑。同样，用户在查看视频捕捉功能时，更要留意其捕捉静动态视频时分辨率的大小和音频效果，它们都将直接影响到捕捉的最终质量。好的电视接收设备可提供640×480以上的捕捉分辨率，低的也应该在400×300以上并支持16.7万色真彩。此外用户还需要注意捕捉的视频文件是否采用多种主

流格式，这对于后期编辑处理工作是很有利的。

五、其他问题

选购电视接收设备时，用户还需要注意产品的设计做工及所带有的视频接口种类，一般来说，标准RF天线接口和AV视频、音频输入接口是必不可少的，而主流产品也应该涵盖有诸如S端口、音频输出等接口。

此外，还需要注意一些其他技术指标，如所购买的设备是否完全支持Windows 95、98（含SE和Me）、NT（含2000）操作系统，能否接收增补频道的电视节目，是否支持国内的PAL及NTSC等多国播放制式，有没有丰富的工作调节控制。

针对目前一些用户需要，某些设备还提供了单独耳机输出、红外线遥控、内置喇叭、图文电视、收音广播、双语播放等功能，这些也是值得考虑的地方。

当然，其他诸如驱动光盘、说明书、保修卡、音频连接线等也是应该具备的。如果所购设备具有遥控功能，则红外接口线和带有电池的遥控器也应该不会少。具体情况这里就不多叙述了，选购时可以多看看产品附件说明书。

常见产品简介

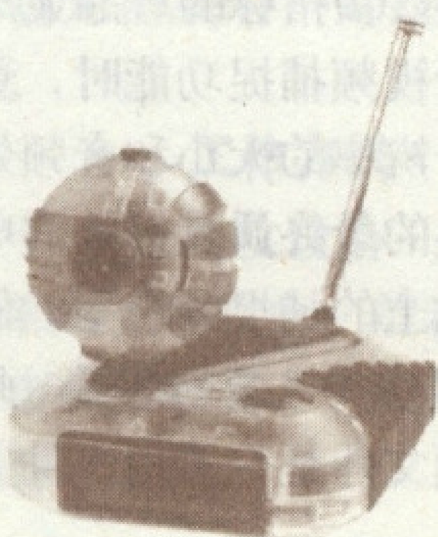
AverMedia TV USB

圆刚电视精灵3代是国内新近出现的一款外置电视盒设备。它采用最新的USB技术，即插即用，可方便地热插拔使用，特别适合笔记本电脑用户；该设备外形精巧，控制简单，接收画质清晰，同时还具有视频音频输入输出接口，具有图像捕捉功能；该卡可接收181个电视频道（16频道预览），并且带有满屏显示和无级缩放技术，可捕捉动态画面；此外该设备还附有遥控鼠标，方便了用户的使用。



Lifeview USB LifeTV Kit

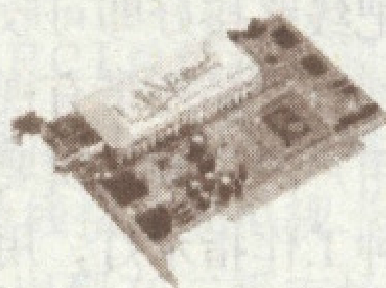
这是由台湾力公司（Lifeview）出品的一款USB接口外置电视盒产品，它的名字叫“USB电视通PRO”，附带有一个USB摄像头。该产品安装使用简单，可轻松地在电脑上观看电视节目，并且还具备一定的视频捕捉和编辑功能，可以制作影音电子邮件、VCD光盘等。



附带的USB摄像头是一个拥有30万像素的数码产品，配合电视盒可以进行网络视频会议、制作视频监控系统等。这套设备的外观十分前卫，半透明机身设计像iMAC的专用产品。

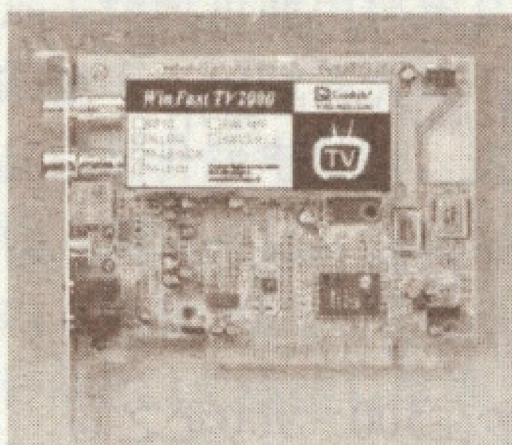
Lifeview FlyVideo98

FlyVideo'98飞影电视通也是由力纺公司出品的。它采用PCI接口设计，拥有125个全频道电视调节功能，可方便地收看电视节目。该卡电视接收信号清晰稳定，具有电视节目预览功能、OSD菜单调节、定时录像和电视墙功能，同时还拥有各类音频视频输入接口，具有强大的视频捕捉编辑功能。对于该卡我们将在后面的测试中加以详细介绍。



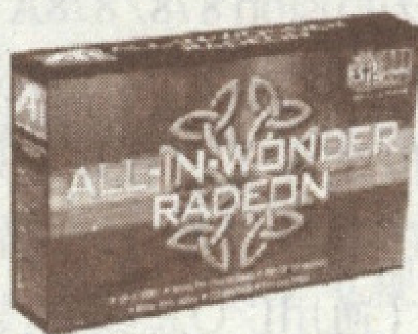
丽台WinFast TV 2000 Plus+

台湾丽台公司推出的WinFast TV 2000 Plus+视频编辑卡是国内流行的一款多媒体产品。它采用PCI接口设计，提供了完整的视频编辑解决方案。该卡带有电视、FM广播接收和视频捕捉等功能，支持即插即用技术。其中电视接收系统以全制式可接收多达181个频道信号，同时还提供16个频道电视预览，并以全屏幕或窗口方式收看高画质的电视节目；在收听广播方面，该卡可以接收频率范围为88-108MHz的调频立体声无线广播，使用户能轻松地享受到FM广播所带来的乐趣；此外在视频编辑方面，WinFast TV 2000系列也有着一定的实力，它提供了丰富的视频音频输入输出接口，能够连接各种视频音频设备以实现视频捕捉、网络可视电话等多种功能。此外，该卡还提供了全功能的遥控器装置，更加方便用户使用。



ALL IN WONDER RADEON

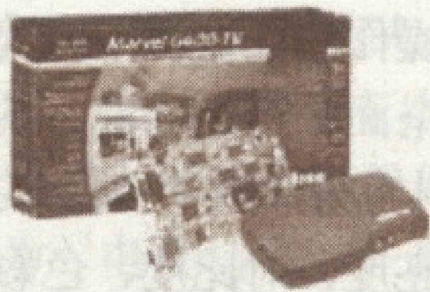
ALL IN WONDER RADEON系列多媒体视频卡是由加拿大ATI公司研制开发的一款新型高端视频功能卡。它采用AGP接口设计，集成了RADEON显示卡的强大功能，同时还支持各种多媒体视频技术。其全制式全频道的电视信号接收器可以接收高清晰度电视节目，并带有自动搜索调节及预览收看功能；该卡还具有丰富的视频输入输出接口，具有极强的视频捕捉和实时压缩功能，可将各类视频输入信号压缩成MPEG系列格式的文件，以方



便二次专业制作。该卡捆绑有丰富实用的多媒体应用软件，是一款名副其实的高端多媒体集成产品。

Matrox Marvel G400-TV

Matrox公司的MarvelG400-TV多媒体视频卡也是一个性能独特的产品。它是由一块Millennium G400 DH双头显卡和一个外置视频盒组成的，不但具有G400强大的显示性能及双头功能，而且还带有电视接收、视频音频输入输出接口及强大的视频捕捉编辑功能。该卡提供了一套全面的一体化图像视频编辑解决方案，具有硬件MPEG压缩和解压缩功能，可以实现全帧视频捕捉和非线性编辑功能，同样属于一款专业视频编辑产品。



安装须知

电视接收设备选购好以后需要注意的就是安装问题了，下面我们就来看看基本的安装步骤。

1.硬件安装

电视卡设备在使用前必须要注意几个问题：首先是信号源接收。笔者在这里强烈推荐使用有线电视信号插座，这样效果要比无线接收好很多，而且接收的频道也有不少；此外电视卡设备对系统配置也有一定要求，如CPU主频在166MHz以上、能较好地运行Windows 9X、使用支持DirectX技术的真彩显示卡等。对于外置电视盒来说，由于其特殊的工作方式，系统要求就不是很高了。

USB外置电视盒的安装非常简单，基本上就是简单的连线过程：一般是把显示器信号线连接到电视盒的VGA输出接口，再用一根视频线连接显卡和电视盒，并把有线电视（或天线设备）的射频信号线接到电视盒的RF输入接口，当然还要记住把电视盒的音频输出直接连接到音箱或声卡线形输入接口上。这样安装完毕后就可以开机收看电视节目了。当然，对于某些不是USB接口的产品来说，可能还需要安装设备电源才能正常工作。

内置电视卡的安装相对来说就比较麻烦了。首先用户要打开电脑主机机箱，找到一个空闲的插槽将卡插入，如果出现安装冲突则还需要重装。然后就是连线，其步骤和外置电视盒的安装类似，但不需外接电源，同时也无需将电视卡和显示卡相连。

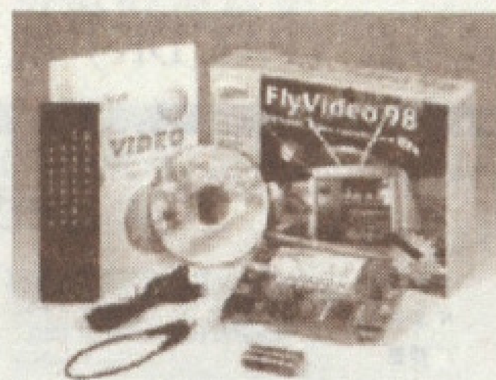
2.软件设置

软件设置主要是针对内置电视卡而言的，包括安装对应的驱动程序和电视接收程序两部分。安装过程并不复杂，但这里要注意的是，许多内置电视卡由于采用PCI总线结构，因此主板如果不能协调好资源分配关系，在安装时有可能和其他PCI设备（如PCI声卡）出现冲突。解决的办法是更换PCI安装插槽，同时在开机进入主板CMOS设置后手动设置IRQ资源（电视卡所在插槽），多试几次直到解决问题为止。

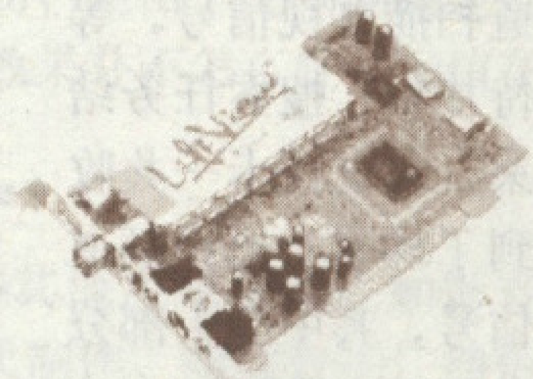
Lifeview飞影电视通测试

上面我们简单介绍了如何选购多媒体电视设备的方法和技巧，相信各位DIYer有些已经跃跃欲试了。正好笔者手中有一块国内市场较为畅销的LifeView飞影电视通（FlyVideo 98），结合上面所谈到的选购使用技巧，下面笔者就来测试一下这块内置电视卡。

提起FlyVideo飞影系列视频卡，我想不少电脑视频爱好者肯定都非常熟悉。FlyVideo飞影系列是由台湾LifeView力公司设计的，俗称蓝宝石系列视频卡。它于1996年6月投放市场，是世界上第一块PCI视频卡，其进入市场时间比同类PCI视频卡早将近8个月。由于它质量稳定，性能价格比也还不错，所以在市场上一直都属于畅销产品。目前FlyVideo飞影系列分为多种型号，其中电视视频卡主力型号是飞影电视通系列。



飞影电视通采用PCI总线接口设计，其主视频处理芯片是Conexant（BrookTree）BT878A（老式的多采用BT848设计，购买时需要注意）。由上面的选购资料可知，这种型号的芯片属于较新的系列，能接收多达125个电视频道并带有640×480静动态视频图像捕捉（最高16.7万色真彩）和数据广播功能。该卡做工还比较精细，金黄的基板，整齐的元件排布，上嵌的LG高频头组件中还标识出了LifeView和PAL视频处理格式的字样，显示出这块卡是专为国内市场所设计的（同样也可支持NTSC等制式）。卡上面有齐全的音频视频接口和电视信号接口，可满足用户的多种需求。随卡附带的还有一根双头音频连接线、红外接口线和带有电池的遥控器，其它诸如驱动光盘和说明书等附件一个也不少。



飞影电视通最低系统配置要求如下:

133MHz或更高频率的CPU

16MB内存

10MB的硬盘空间

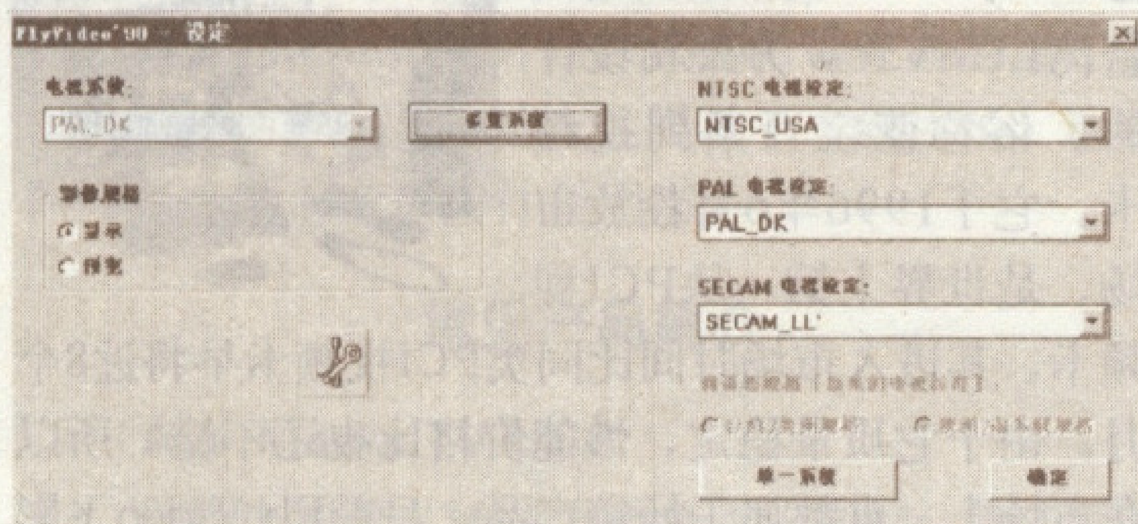
PCI或AGP显示卡（支持DirectX）

Windows95/98操作系统

一个空闲的PCI插槽

声卡（捕捉音频时使用）

把飞影电视通插入主板空闲的PCI插槽，连接好各类信号线。开机进入Windows 98后系统自动识别出了这款电视卡。由说明书得知，该卡完全支持Windows 95、98（含SE和Me）、NT（含2000）操作系统，因此安装起来十分简单。首先安装硬件驱动，再安装电视接收程序FlyVideo。在安装过程中，程序将提示选择电视制式标准，此时应该选择“PAL DK”（我国的电视制式标准）。程序安装完毕后将重启机器，再次进入Windows后设置好制式参数（PAL DK）就可使用该电视卡了。



由于此电视卡的功能设计十分成熟，所以在下面的测试中我们将分几个方面进行测试。

一、电视接收功能

电视接收当然是电视卡的强项了。首先运行电视接收程序，桌面上便出现电视控制面板和视频窗口，此时用户需要对电视频率扫描后才能正确接收到电视信号。笔者先选择“有线电视”类型，再单击扫描频道按钮后，程序便自动全频道扫描电视信号。等待片刻，搜索任务结束，此电视卡一共收到了50多个电视频道信号，其中绝大部分为不重复节目。



仔细观察视频画面，发现飞影电视通效果还是不错的。由于笔者机器的大水牛300W电源质量稳定，同时又较好地解决了机箱内部的电磁干扰问题，再加上效果颇佳的有线输入方式，因此接收到的视频信号还是比较清晰的，画面基本上看不到什么大的雪花点，而且图像边缘效果也较为平滑。当然，高速运动画面中还是出现了一些轻微的边缘锯齿问题，同时偶尔的电磁干扰也导致屏幕画面出现一丝丝波纹和颗粒干扰，但基本不妨碍收看。此外在切换频道时，系统反应速度也还不错，声音效果清晰同步。

在收看电视时，接收程序附带的操作面板提供了较为全面的控制功能，其中包括对电视画面的亮度、对比度、色彩效果等进行调节，同时还能进行电视多画面预览，在窗口模式下接收画面还可以用鼠标任意大小拖放。除此之外，操作面板上还带有外接输入信号类型、音量控制、频道微调等诸多功能，并提供了快捷键操作方式。





这里要提到的是，用户还可以使用附带的遥控器对电视卡进行方便的远端操作。遥控器提供了丰富的控制功能，同时还带有无线鼠标模拟技术，但使用前必须先连接好电视卡上的红外线接收器。据笔者测试，该遥控器还是具有一定使用效能的，只是在部分遥控操作时感觉系统反应略有些呆滞，这可能是由于接收位置偏差造成的，但也不排除设计上的问题。



几轮使用感受下来，个人认为这块卡的电视接收功能还是挺不错的，至少让我提前得到了数字电视的快感，如果再配上纯平的大屏幕显示器，相信收看效果将会更好。

二、视频捕捉编辑

飞影电视通除了接收电视信号外，另外一个实用功能就是对各类视频输入信号进行视频捕捉编辑了。由于电视卡价格相对便宜，视频功能也较为出色，因此完全适合大多数的家庭用户和一般的视频编辑作业。飞影电视通在这方面据说也有不错的效果，而且为了方便广大用户的使用，飞影系列产品的总代理东方讯捷公司在其网站（www.

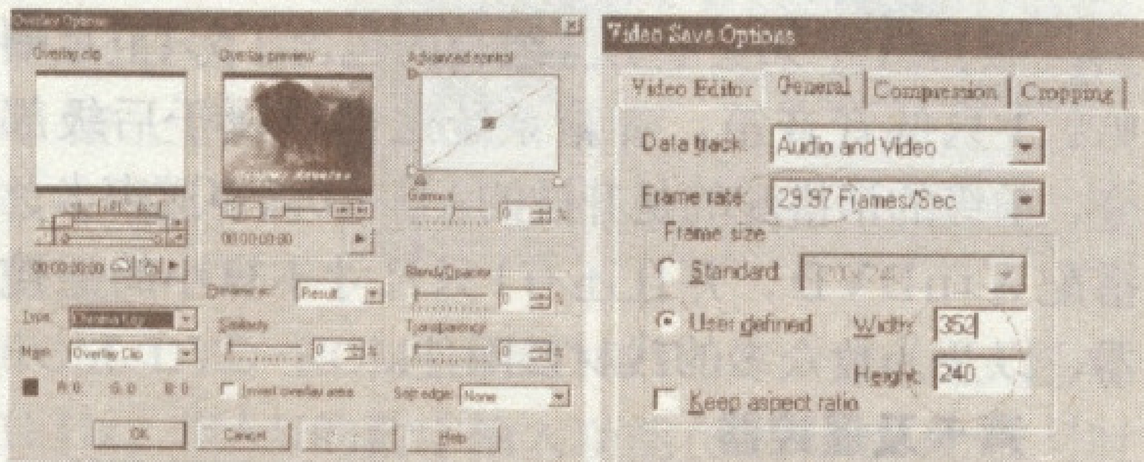
speedway.com.cn）上也提供了支持MPEG1格式影像采集的Win98驱动程序，这就更加方便了用户视频捕捉编辑功能的使用。

我们的测试将从3个方面开始。

1.电视信号捕捉

目前市面上有不少视频捕捉编辑程序，而飞影电视通电视播放程序也内置了静、动态图像捕捉的功能，但笔者基于测试的考虑，还是选择了著名的Ulead公司的Media Studio 5进行捕捉和编辑处理测试。

Media Studio 5安装并不难。安装完毕后运行Video Capture即可进入主画面。进入后首先设置好各项参数，视频来源笔者设置为“电视信号”；影像格式选择“PAL制式”；同时还要设置好视频格式（如640×480）和色彩位数（RGB 32 Bit），视频压缩格式方面，笔者选择的是电视卡自带的“Brooktree Prosumer Video”，当然也可以选择DivX等MPEG4压缩格式（需要提前安装对应的驱动格式），这样的话捕捉效果将更好，所占用的硬



盘容量也更少；音频格式方面可选择“22kHz、16位”及“立体声”方式，这样效果也比较好。

视频捕捉分为两种：静态图像捕捉和动态图像捕捉。前者操作很简单，选择捕获方式即可，保存的文件类型可选择BMP和TGA两种。而选择“视频捕获”即可对动态图像进行实时捕捉，不过在捕捉前也需要对捕捉格式进行设置，诸如捕捉帧率（一般可设置为25－30帧/秒）、捕获时间和音频捕捉等。此外在高级选项中还设置音视频同步、捕捉文件大小和视频缓冲区等参数，设置完毕后即可开始进行视频捕捉。由于捕捉文件类型是AVI格式，因此捕捉起来将会占用较大的硬盘容量，一小段时间就要用去几百兆的空间。在速度方面，如果用户机器配置较好，那么捕捉丢帧率将是很低的，如笔者用的雷鸟1GHz＋256MB＋ATI RADEON LE＋IBM 60GXP 60G在640×480方式下工作时几乎没有出现任何丢帧情况，最后抓取下来的电视画面效果也很好，基本达到了数字录像机的功能。当然，如果配上更快速度的CPU、更多容量的内存和IDE RAID阵列硬盘，其抓取效果将更为出色。

2.实时视频捕捉

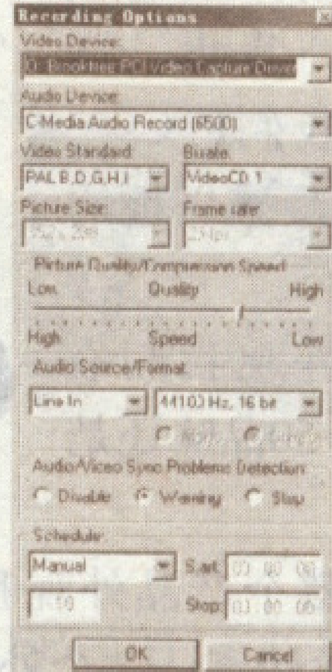
实时视频捕捉其实和上面介绍的电视信号捕捉类似，只不过是把视频信号来源转为诸如磁带录像机、V8摄像机等视频设备，压缩时也可以选择一些专用软件，如PowerVCR Ⅱ或Win VCR（CinePlayer DVR Plus）等都很不错。同时在捕捉时程序还能将各类实时输入的视频画面压缩成诸如MPEG1、MPEG2、MPEG4等格式的文件，这样用户就能把压缩文件转到VCD刻录光盘上。不过这里要注意的是，压缩功能对系统配置要求较高，机器配置最好在Celeron 500MHz+128MB以上，这样压缩速度和效果才比较好。好在目前主流机器的速度大多都在700MHz以上，这样也就有效地配合了压缩功能的使用。

在笔者的机器上，由于有了最新的MPEG1专用捕捉编辑程序，飞影电视通的压缩测试一样非常成功，速度几乎完美，而且效果也还不错，但部分视频文件画面感觉不如原始画面那么好。笔者估计其主要原因是视频转接和捕捉过程中出现了损耗问题，此外这也和笔者颜色参数等设置有关。

3.网络可视电话

网络可视电话其实就是视频捕捉的翻版，只





不过是用于网络视频传送。测试的时候需要将数字摄像设备（如AV摄像头）连接到电视卡的AV接口上，配合NETMEETING等会议软件即可将捕捉的视频信号传送给对方。笔者使用的是新加坡宝师牌摄像头，连接发送顺利成功，但由于受到网络速度的限制，传输速度及图像效果并不怎么好，相信在宽带网上的效果会较佳的。

三、其他功能

飞影电视通还有一些其他应用功能，如影音电子邮件设计、RM流格式制作、接收数据广播信息等，由于条件限制，这里就不多叙述了。

总的来说，飞影电视通是一块不错的多媒体电视卡，它有着优良的电视接收效果和较为稳定的视频处理能力。目前它的价格在500元左右，是一款性能价格比不错的内置电视卡。如果生产厂商能注意该卡附属功能的开发，提供FM/AM收音并进一步加强电磁屏蔽功能，性能价格比将更为出色。

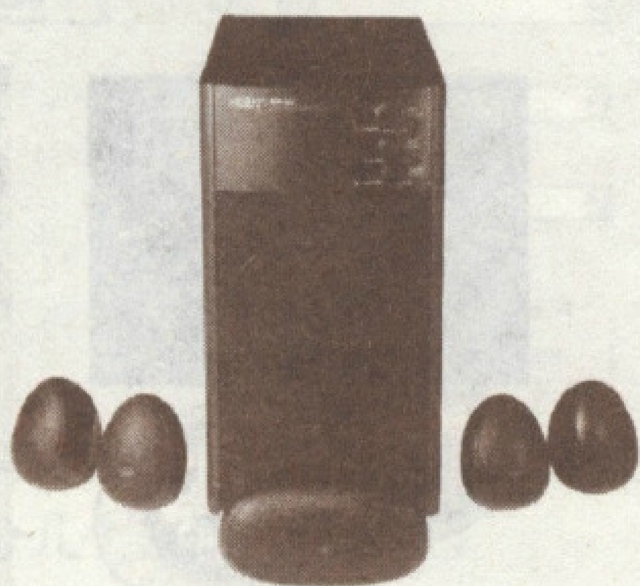
5.1离开创新的日子

——升技SP-50 5.1影院系统初试

江苏 聂风

第一篇——引言

不可否认，创新在PC音频领域占据了龙头老大的地位，其无论是声卡产品还是音箱产品都非常出色。但是是不是离开了创新，就没有出色的PC音频产品呢？答案当然是否定的。知名的台湾主机板制造厂商升技（ABIT）最近这阵子也加入了多媒体产品市场，并致力于PC－DVD影院部分，准备和多媒体界的诸位老大抢一杯羹。不过其多媒体部门团队来头可不小，所研发的产品更是具有相当的水准。如今他们的第一套5.1声道旗舰产品SP-50也已经面市，价格只要2000元左右。更惊人的是他们特别提供了对DTS的支持，我想，这将会是我们PC－DVD族最感兴趣的一件事。



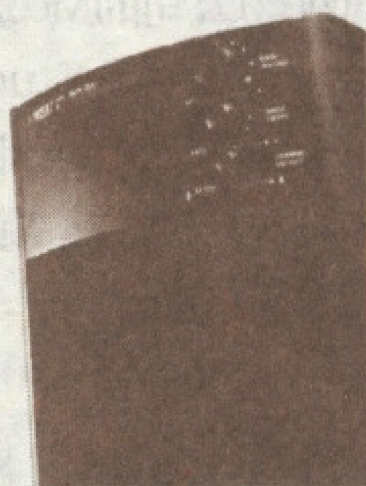
由外观我们看出了SP-50品味还是不错的。

由整个产品外观我们可以看出这套产品的制作工艺比较高，这个外观设计我们似乎找不出什么可以抨击他的理由，整体设计看起来就非常舒服，尤其是他的金属制蛋形卫星喇叭，更具令人惊艳的创意及设计。

相信大部分的PC－DVD／AV玩家不仅是在追求对于影音的品质，更是对生活水准和品味的一种追求，我相信大家都希望自己的居住空间，所使用的任何物品、摆设，都能有水准，有品味。倒不是说一定要花大把金钱购买昂贵的家具才能算有水准，最重要的是让人觉得很舒服，很有格调，用有限的代价达到最高品味才是真功夫，真有水准啊。

对于一套音响系统的扬声器，自然在外型上也是需要水准的，所以喇叭的水准、格调、品味，主要分为外观以及声音部分，这两者之中该如何取舍?是否可以两者兼具呢?

品味，个人的感受最重要，不过也是需要其他人的认同。但每个人认知的差异性很大，所以只要有一部分的人同意这是高水平、高品味的表现即可成立，不需要全数人的同意，或许有水准、有品味的重要定义之一，就是你完全了解你的选择及你所想要的是什么。



第二篇——套件内容及设计

整套SP－50家庭影院组合内包含了5只卫星喇叭，1只低音音箱。音箱系统这部分属于后级部分，前级的话搭配的是升技的AU－10六声道声卡，搭配WinDVD，并且还有1只尺寸不算小的遥控器，以及为数众多的线材及附件。

声卡及遥控器

声卡跟遥控器是一套的，这似乎并不是非常合乎常理，一般来说这样的套件应该是遥控器跟音箱一组的，这样的做法对音量的控制比较好，不过这只遥控器不只是简单地控制各声道的音量，而是继InterVideo台湾零售版推出的名片型USB接收红外线遥控器之后，升技针对软件PC－DVD所推出的另外1只遥控器。首先明显可以看出其遥控器的尺寸较前者大出许多，比较好拿，第二是控制键变多了，特别是下方的数字键，这部分在看VCD时选择章节最有用，不过必须注意的是，要启用数字键功能的话，WinDVD启动的时候必须要将他的延伸面板展开才会正常工作。

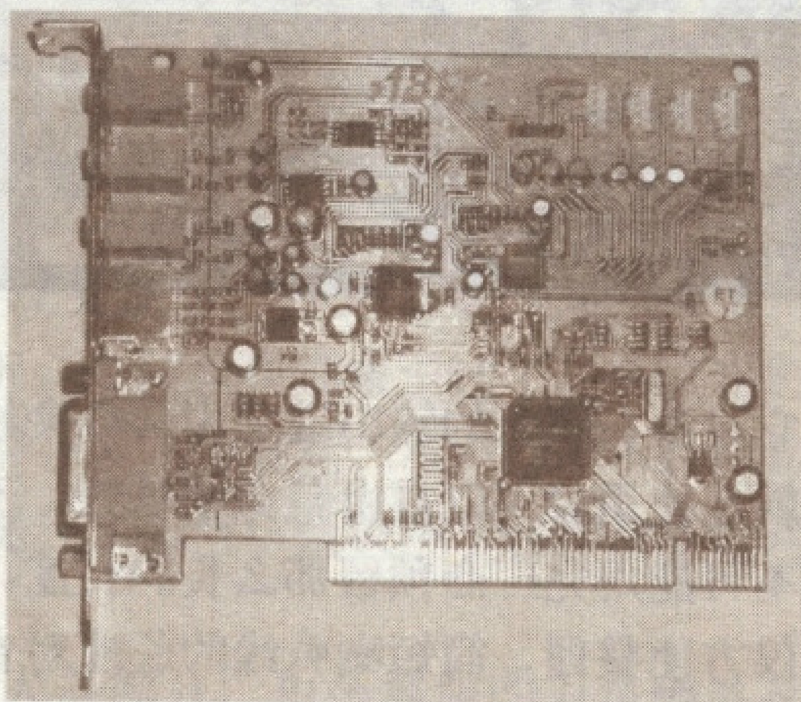


另外，据了解ATI电视卡使用者蛮多的，没有遥控器可能是他们心中的痛，偏偏ATI的电视卡其控制键又与一般的卡不同，以致WinDVD零售版的遥控器无法让ATI电视播放程序转台，只能转大小

声，不过现在救星出现了，AU-10搭配的这只遥控器的Brightness控制键，就是对应键盘的+／-按键，也就是ATI电视卡的转台快速键，另外必须补充说明的是，这个遥控器的红外线接收端是串接PS/2插头键盘的，对于主机板是ATX规格的人来说都不是问题，但使用AT规格主机板的使用者就必须要买两个转接头来串接了，不过玩PCDVD的人，应该罕有仍然在使用AT规格主机板的。

AU-10声卡

这次SP-50搭配的声卡也是升技自行开发设计的，芯片采用大家耳熟能详的ForteMedia FM-801系列的最新版本FM-801AU版，新增了数字输出、输入的能力，但就我们以前的测试，AU芯片的数字输入有问题，我们一般会拿来接上声卡数字输入的就是CD-ROM/DVD-ROM上的CD S/PDIF，音讯格式是44.1kHz，但AU的数字输入功能在输入48kHz讯号时正常，44.1kHz时就完了。以听CD音乐测试，高音整个沙哑掉，除非ForteMedia有能力修改801AU这颗芯片的问题，不然势必难以用软件更新或是声卡厂商都线路时去解决这个问题，以我们目前知道的办法，用个DSP之类的组件在数入端子与声卡接脚的中间，把44.1kHz的格式转换为48kHz的格式再丢给FM-801AU去处理，第一要做得漂亮不容易，第二这成本势必相当高昂，以FM-801AU的定位来说，不太可能会这么做。

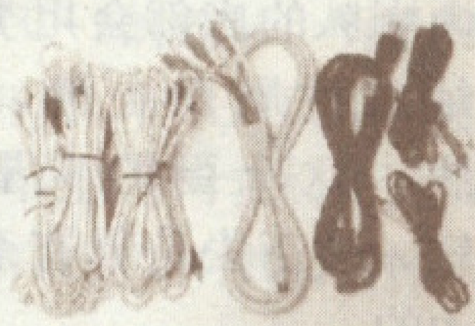


AU-10这张音数字输出入针脚在GamePort的右边，共有6根，以左下角(有标个L字样)那根脚为第一根，是接地，上面那根是S/PDIF IN，最右下角那根是接地，上面就是S/PDIF OUT，纵排中间上下两根为5v电源，这5v电源就是要驱动升技未来会推出的光纤扩充卡所做的，预定这张扩充卡的售价不高于200元。

升技这张AU-10声卡虽然也是使用ForteMedia FM-801系列芯片，但升技却特地将这张声卡搭配WinDVD送到了杜比实验室进行正式的认证程序，此做法非常令我们欣赏，同时也是对使用者的承诺，目前这张声卡已经通过了杜比的认证。大家应该都相信我们对这部分信息处理非常谨慎，要求必须看到真凭实据才能讲，但正式的证明文件要等升技在适当的时候发布，请大家期待。

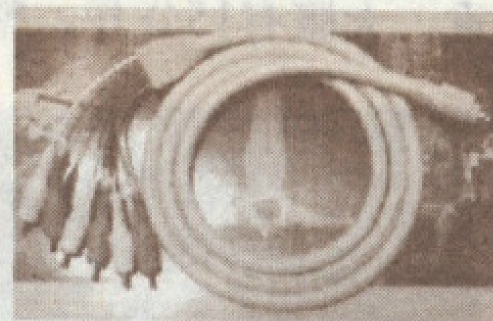
内附的各种连接线众多

拆开那一大盒的连接线，着实令我们蛮讶异的，里面有6条RCA——两极端子喇叭线，一条G9-6CH RCA连接线，一条3Pin电源线，一条立体耳机转2 RCA连接线以及一条2 RCA-2RCA连接线，喇叭线虽然我们都知道一定不可能是什么Hi-End的东西，但线身及接头都有打上LOGO，看起来比一般的红黑线好多了。我们手上也买过不少电源相关配备的电源连接线，除了台达电的UPS外，还很少看到厂商附送的那么粗大的电源线，看了就舒服，其黄色标签清楚标示可承载的电流为10安培，125v共计1250瓦，真是一条相当不错的电源线，值得嘉许。

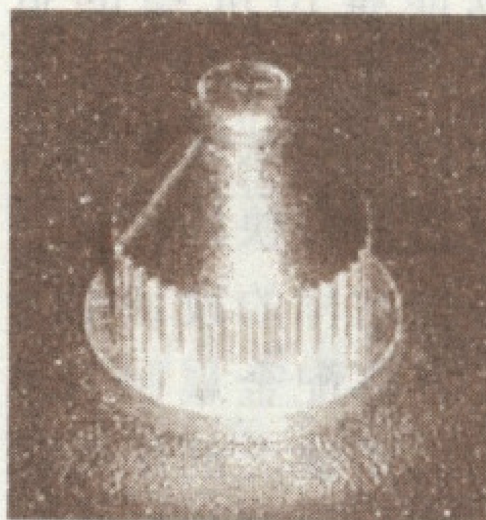


特殊的G9线

所有的线材中，最令我们满意的就是这条G9转6 RCA的讯号线，非常粗，看起来就像高级的D-SUB转BNC屏幕线，线身上更是标示了是采用AWM-2919的线身，很多屏幕都是用这种线，但除了高档屏幕搭配的外，还没看过那么粗的。



重低音喇叭有附脚锥



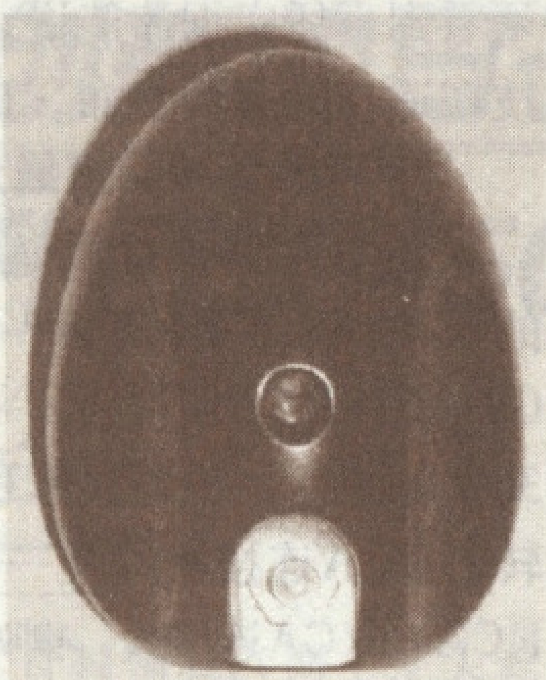
SP-50的重低音音箱底部可以锁上四颗内附的脚锥，一般厂商都是用橡胶垫了事。升技做法的确是有讲究，但我们必须说，在AV这部分的话，重低音底部是要垫橡胶还是金属脚锥，不是效果好坏的差别，是你所要求想要什么声音的差别，我们在组装这组喇叭的时候就能了解为什么升技的SP-50要使用金属脚锥了，升技应该是很明白自己在做什么，这部分我们后面再说明。

第三篇——喇叭跟放大器的规格及设计

卫星喇叭

卫星喇叭分为2个部分，四个鸡蛋型喇叭负责前后四声道，单体直径为两寸，防磁设计，接受输

入功率10～17瓦，阻抗4欧姆，箱壁全为金属铸造，背后的输入端子为RCA，有一个直接攻牙的喇叭挂架，立架锁孔，这些喇叭用的脚架都是选购品，标准配件内喇叭的底部会用类似绒布材质来止滑，不然，这个蛋的重量不轻，摔下去是很有杀伤力的。



中央声道最大的不同处在于外型为趴趴蛋形状，体积较大，底面积也较大，单体也有差异，不是使用一般正圆形单体，而是跟随外壳的设计采用那种不知道该怎么讲的一种圆形单体，形状跟第一章中的照片外型很类似，只不过上下两边为正直线，左右两边为正半圆形，接收的功率跟其它四声道无异，不过单体表面积大约是其它卫星喇叭的2倍左右，且箱壁较薄，背后无挂架用的螺丝孔。

重低音喇叭

重低音喇叭内含整组系统的放大器，非常重，大概有15公斤，整组喇叭的重量大概是25～27公斤，堪称是怪物级的了。

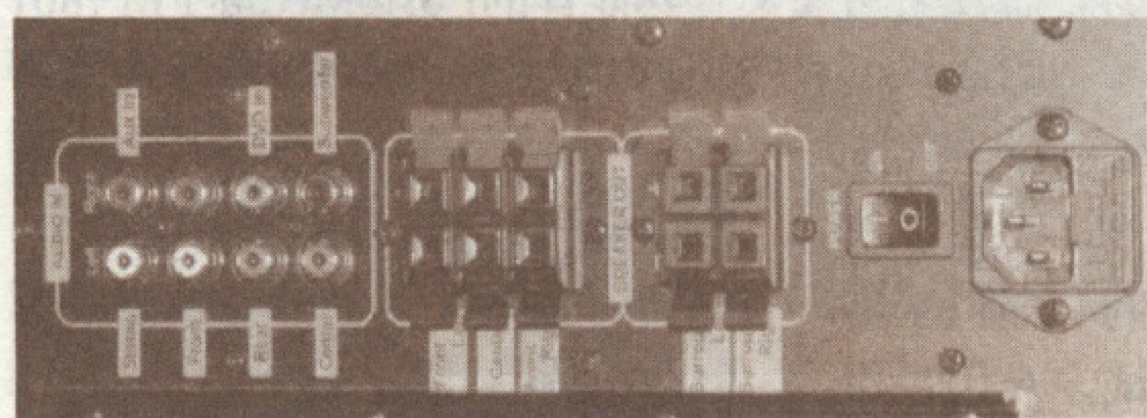


重低音采用开放式的设计，以双单体制做重低音喇叭的好处就是让较小的单体也能推出沉稳的低音，且比使用单一较大口径的单体具有反应速度较快的优势，推测这样的设计是为了要搭配金属制卫星喇叭所缺乏的中低频音段，以跟得上卫星喇叭的速度为优先考虑。再来才是低音的力道，夹角式的设计可能是为了要打消指向性，让重低音喇叭帮卫星喇叭补中低音频段时不会显得那么突兀，我想这部分的设计理念应该是这样，只不过对称驱动双单体，不是那么简单就可以做得好，要求两只单体几乎要一模一样就有程度上的困难，放大器那边的设计也是关系到双单体的驱动效果表现。

整组系统的放大器内建在重低音的音箱内，面板上有整体音量控制钮，低音音量钮以及5.1CH／2CH音源输入切换，背面的散热片挺大的，输出功率在5.1声道模式下，每只卫星喇叭10W，重低音喇叭35W，噪讯比大于70db(有点高)，声道分离度大于60db，总谐波失真小于1%，基本规格大家看看就好，不用太在意，喇叭是拿来听，不是拿来看数据的。

讯号输入部分

讯号的输入采用RCA端子，5.1声道输入一组。还有双声道立体音输入一组，可以用来接上其



它设备，喇叭的输出端采用两线夹线式设计，好处就是使用者可以自由裁剪喇叭线，不然一般人实在不可能用完厂商预留那么长的长度。适当地裁剪不仅方便整理，简短喇叭线的长度对音值也是有正面的助益，不会有人故意把自己的线材弄得很长的，能短就尽量弄短一点。

这组放大器似乎在隔一段时间没收到讯号后，会自动进入睡眠模式，节省电，这点可以由喇叭在静止情况下发出的白色噪音察觉到。

针对放大器为何不做一个G9输入这部分，我们也跟这套产品的设计总监聊到这个问题，虽然6RCA输入看起来是比较高级，效果也可能会比较好一点点，也没什么兼容性的问题，不过相对的G9 TO G9的连接方式对使用者来说会比较方便些，真怕有些使用者那六条线会插错，造成效果表现不正常，对方表示，当初这样设计是为了应不同OEM客户的需求，不过下一批出货的SP-50会再加上一组G9输入，以方便使用者。

第四篇——测试报告

终于到了大部分人最感兴趣的测试报告部分了，但我们首先要说明的是，这套产品的建议售价只要2000元，且对于外观/附加功能，以及其它部分费了很大的心力。所以，对于测试的标准认定上很难去设定个基准点，毕竟这样的产品不多，难以比较，更不用拿他来与动辄好几万块的AV系统与其比较，不仅不公平，写出来也是没水准。

声卡部分：AU-10这张声卡采用FM801A系列

芯片，虽然他的定位低，但却又是目前极少数支持六声道模拟输出音效芯片中最普及的。大部分的厂商直接采用公板设计，少有自行修改的，所以导致模拟输出的品质难以让人接受，目前有用心做这颗芯片的，大概只有瑞丽春之颂PRO了，算是FM-801A六声道版本的经典之作。

不过升技的AU-10跟瑞丽春之颂PRO比起来毫不逊色，噪声的处理效果令人满意，但是仍然逃不过FM-801A的另一个紧箍咒——高频衰减，这问题似乎到现在还是无法解决，没有一个厂商可以把这个部分完全修补到我们听不出来的程度。我们不用什么发烧级的CD来测试，相信有不少人使用ICQ这个网络实时聊天工具，接收讯息时的“喔喔”声，就可以听出这张声卡的能耐有多少了，所有的FM-801A系列声卡在高频部分都会沙哑掉，依厂商的弥补程度而有优劣之分，不过还是无法像SB-Live! 那样好听。升技也特别修正过了，所以我们对于声卡的这部分还比较满意，不应给予不合理的苛求，更不用提什么为何不换块声卡这种简单的问题了。

喇叭及放大器部分：由金属制的卫星喇叭及较小尺寸的单体，我们可以看出来这几颗喇叭擅长负责高音部分，中低音部分不可能会有什么表现，这部分全交由重低音喇叭去处理。

在采用DVD测试下，SP-50的表现在这个价位非常合理，高音部分对于玻璃的碎裂声有杰出的表现，耳油差点都被逼出来了，不过扩散性部分还是需要靠摆位来补强。

中低音的表现也能过关，枪声的厚度没太大的问题，但是在连续爆破的场面下，其重低音喇叭一边要负责其它卫星喇叭分离出来的低音，一方面又要负责本来重低音喇叭就要负责的超低音讯号，此时就显得有点应顾不暇了。

中央声道在TEST TONE的测试时，明显与其它四个卫星喇叭有差异，音量较大，高音较少，中音比较突出，理论上说来这样是不正确的，不过在实际用DVD试听的时候，这时表现反而会比较好，配合中置喇叭该负责的人声部分，若中央声道也是跟其它声道采用同样的设计，则反而表现不会那么好了。

总体说来，SP-50在DVD音效的表现有固定的水准，应付8~15平方米的房间来说应该没有什么问题，低音的厚实程度以这价位附近的多媒体音箱来说算是少见的优秀了，不过放大器的背景白色噪音有点大，这部分是唯一比较令我们在意的问题。

DTS效果表现部分：好玩的来了，由于升技对DTS的部分相当关切，这次测试特别也外搭了一张光盘，里面装的是DTS版的WinDVD，我们用了手上自己的版本来测试SP-50在DTS下的表现，其中可以很明显地听出来DTS与AC-3的差异，明显的AC-3的音场比较小，比较不开阔，但在DTS下，这些问题都有明显的改善，其中的差异对我们来说相当大，故SP-50搭配DTS版的WinDVD有其必要性以及意义。

据我们了解，由于WinDVD还在取得DTS认证阶段中，赶不及SP-50要在10月底以前出货的时程，DTS权利金的问题也还在研讨当中，尚未定案。故SP-50出货初期并不会内附DTS版的WinDVD，须等到WinDVD与DTS那边谈妥了才能出货，但升技保证，绝对会对初期购买的实用者有个合理的解决方案，我们想应该是回寄个保证书，即可免费或是酌收点工本费就能取得原版光盘了，我们一向对升技的客户售后服务有相当好的印象，算是我对台湾厂商中比较满意的，我想这次也是一样能延续优良的传统。

第五篇——结语

我们将这套产品推荐给有意要加入PC-DVD 5.1声道的爱好者作为进阶使用，2000元的价位应该能符合多数发烧友的胃口。且使用者对于效果的表现及外观上的美感心中有个平衡点上的要求，对于只以效果表现来认定一套产品好坏的使用者，我们不敢推荐给您，但是要在这价位下又能找到明显比这套好的产品，应该也不是那么容易。

对于这套升技首度在多媒体市场推出的产品，我们给予其90分的评价，升技SP-50在价位、外观设计以及产品的效果上，以上这三点中取得了接近完美的平衡点，以其2000元的建议售价看来，的确是达到了物超所值的水准，厂商的用心程度及品味水准更是令我们非常满意，虽然其部分的效果表现仍无到达令人非常满意的程度，但对于一组多媒体系统来说，效果的表现并不能代表一切，其它该注意的地方若是无法达到水准，终究还是会沦为少数人支持的产品，在这几个重点上，升技的SP-50作了全盘的考虑，并达到了不错的效果。

PC系统测试软件大全（十四）

湖南 苏旅

内存设备测试

目前随着内存价格的不断下跌，选购更大容量更高质量的内存条就成了不少DIYer的首要目标。但众所周知，内存一直以来是最让DIYer们提心吊胆的东西，市面上内存品牌多种，设计规格也各有不同，选购起来确实要花费一番心思。且如今内存打磨的情况在市场上比较严重，因此更有必要使用一些相关的测试软件进行测试。不过现在网上流行的纯内存性能测试软件并不多，而一些早期内存检测软件（如PCTOOLS 9.0、NU 8.0的SI内存测试等）又难以寻到，好在目前国内网站软件下载基地上也有这么几款流行的专业内存测试软件，可以帮助各位DIYer进行内存质量及规格方面的测试。下面就让我们来看看他们的真面目。

Doc Memory 1.45a

下载地址：http://www.simmtester.com

Doc Memory是由著名的内存测试设备制造公司CST推出的一种易用高效的PC内存测试工具软件，它的中文名字叫做“内存神医”。可惜的是，目前最新1.45a版本只有英文版。

Doc Memory可以通过对内存进行不间断的扫描测试从而达到彻底检测故障的目的，它能探测电脑内存的存储能力并用直观的方法显示出来。它的工作模式有两种：快速测试（Normal）与老化测试（Burnt In）。前者方便快捷，适合简易测试，后者严格仔细，可应用十几种在精密内存测试器上所使用的算法和程序（包括WALKADDRESS(0/1)、WALKDATA(0/1)、MAT-S、MARCH B、MARCH C、CHECKERBOARD、BURST以及MOVING INVERSION等）对内存进行系统全面的测试，一般的检测可在几分钟内完成。

Doc Memory的特点：

体积较小，使用起来十分方便，依靠一张软盘即可广泛地运行在从386开始到目前Pentium 4、Althlon的机器上；

支持目前常见的内存规格（包括EDO DRAM、SDRAM、DDR、RAMBUS及SODIMM等）；

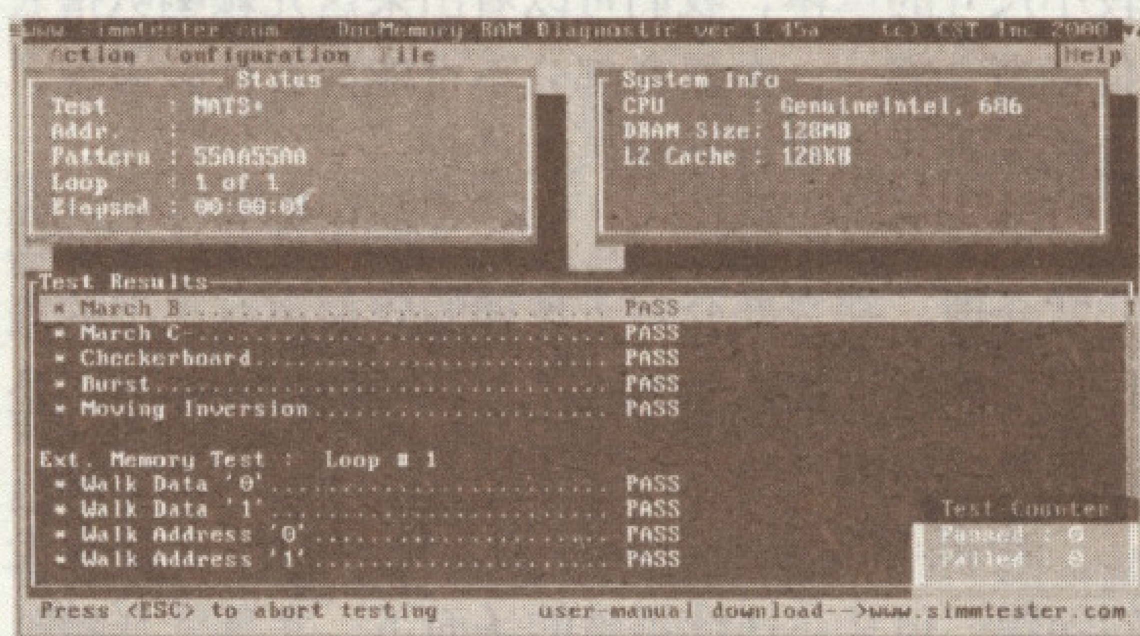
提供10种独创的测试程序可以发现永久性和过渡性内存故障；

能测试系统基本及扩展内存，其中基本内存为0至999kB，扩展内存为1MB以上；

测试结果可与用多种PC主机测试结果基准比较；

可支持Dos 3.3以上版本，Win95及Win98操作系统（不过，不支持WinNT、Win2000和Win Me）；

该程序使用十分方便，进入主程序后程序将提示用户放入一张软盘作为测试启动盘，测试盘做好后用它来启动电脑，然后程序将自动执行（在实时DOS模式下）。这里要注意的是，制作测试启动盘时，系统中必须存在format.com文件。



从截图中可以看到，程序主画面分为3个模块：Status（状态）、System Info（系统信息）和Test Results（测试结果）。

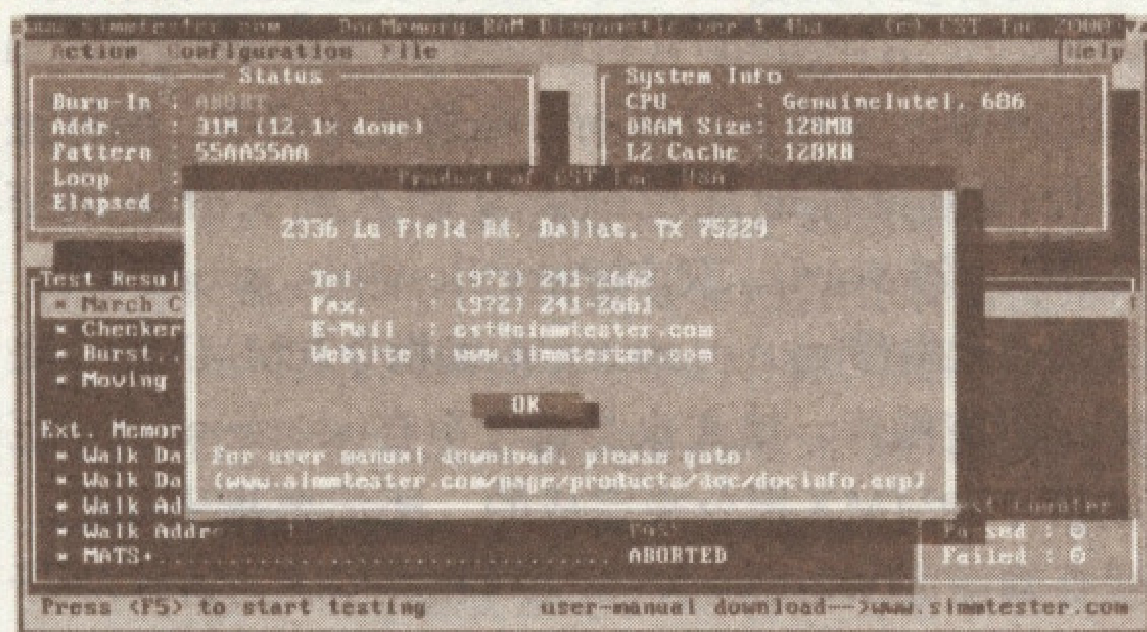
Status中是关于内存测试的状况，它包括测试方法（Test）、测试地址（Addr.）、内存模式（Pattern）、循环次数（Loop）、测试时间（Elapsed）等。

System Info是关于系统信息的，其中包括CPU型号、DRAM内存容量和二级高速缓存（L2 Cache）的容量。从图片上我们可以清晰地看到，该软件虽然是2000年推出的，但是其对笔者的赛扬CPU的识别并不准确，还是顽固地以686称呼。：）

Test Results是一个大的信息窗口，上面不断地

刷新当前工作状况，并给出测试结果。PASS表示测试通过，Failed则表示测试失败。同时该信息界面右下角还有一个Test Counter项目，上面统计了测试通过和失败的次数。

此外，点击程序主界面上方工具栏中的项目可以调整测试项目，如测试方式（ACTION）包含了快速测试（Normal）与老化测试（Burnt In）；配置（Configuration）项目可更改Status窗口中的测试信息（如改变测试次数、选择内存测试容量等）；文件窗口（File）则可打印或者保存测试结果；最后的帮助窗口（Help）自然是软件版本和联系信息了。



程序在开始使用时，会让用户选择是以快速测试（Normal）还是老化测试（Burnt In）进行测试，在测试中可以随时用ESC键中断测试，按F5键可继续测试。

Doc Memory“内存神医”虽然有不少优点，但是它也有一些小小的缺陷，这也是如今单一内存质量测试软件所不能避免的。如它不能直接识别内存是否为PC100、PC133、PC166等规格，也不能直接指出有故障的DRAM集成块和地址，此外它的系统信息测试也有点小问题。不过，CST公司作为专门生产各种内存测试硬件的厂商，其设计的EUREKA、SP3000、APOLLO等高级内存测试仪器都有着强大的检测功能，两者配合起来能更加可靠地检测出内存的实际质量和使用情况，这也就弥补了一些不足吧。

Gold Memory 5.07

下载地址：http://www.goldmemory.cz

“Gold Memory”是由捷克的Michal Tulacek编写的一款内存测试程序，它只能在实时DOS模式下运行。该软件使用起来非常快捷方便，它能有效地发现各种内存错误、组件与主板不兼容问题，对于硬件运行温度过高，它也能测试出来。目前，它的最新版本为5.07版。

Gold Memory的特点：

可测试出内存模块和主板之间不兼容的情况；

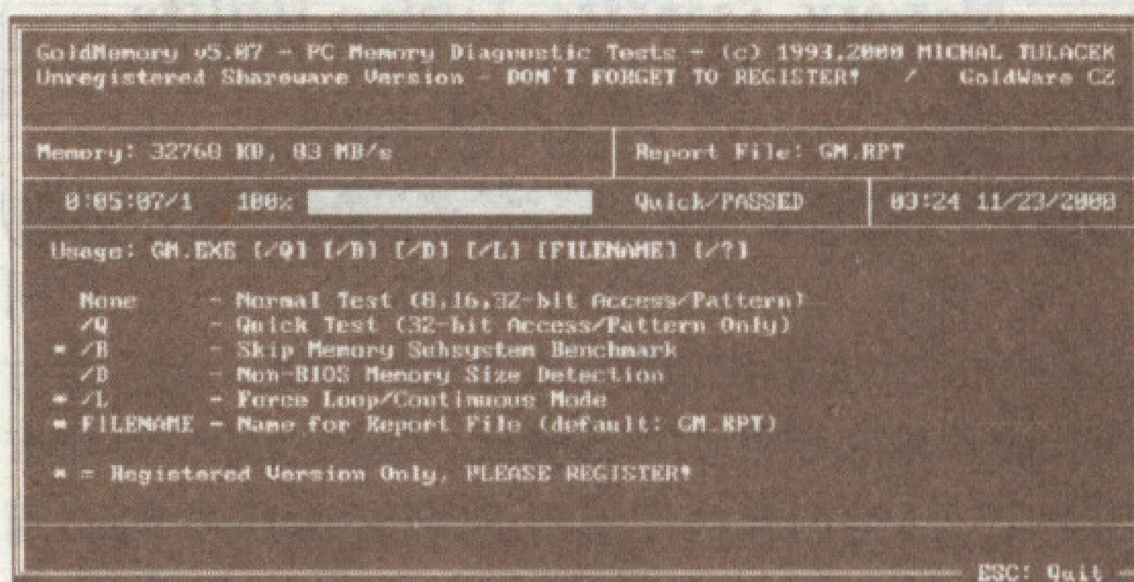
可测试出处理器、主板功能是否正常；

可测试出BIOS中不正确的内存设置；

可测试出内存、主板和处理器中温度过高的情况；

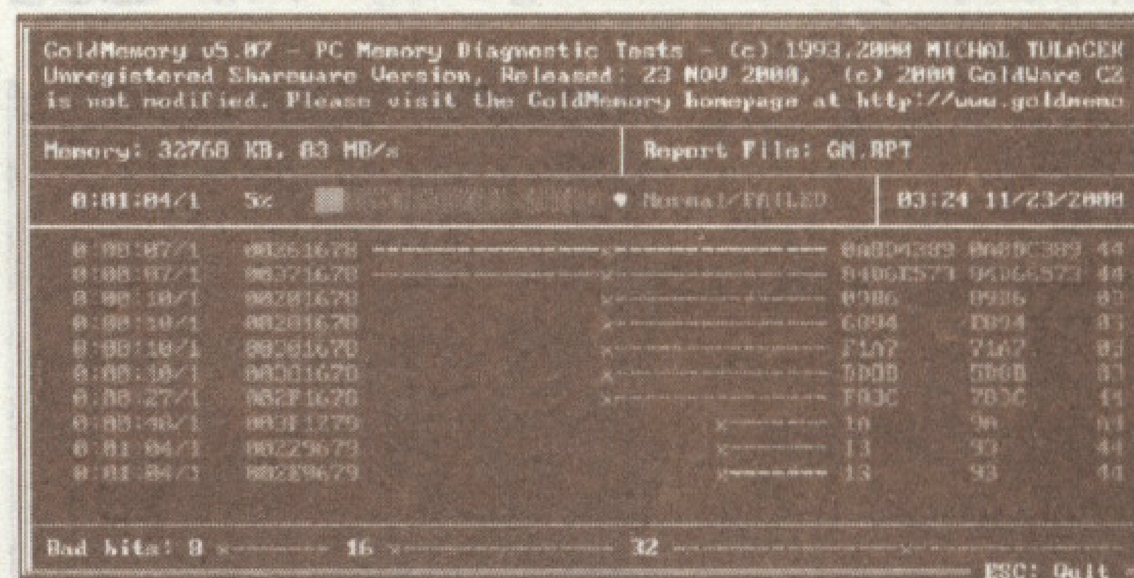
可检测出其他的内存损坏问题；

Gold Memory的使用方法很简单，在重新启动电脑时，进入不加载任何驱动程序的DOS字符安全模式（DOS下用F5跳过设备程序加载，而Windows 95/98则用Shift+F5跳过），然后进入GoldMemory程序所在的目录，键入GM即可进入测试窗口。



由于笔者使用的是没有注册的版本，所以在测试时出现了小小麻烦。程序在开始运行时就顽固地要求笔者进行注册，并且还以倒计时一分钟的停滞运行的方式给予提示，给人的感觉是非常不人道的。:（ 一分钟过后即可开始正式测试。

测试包括对内存地址的扫描和反复测试，同时可测试出内存实际传输速度的信息。在测试中还有一个表示测试进度的指示条，用户可以直观地感受测试时间的长短。测试通过即以PASS表示，失败则以FAILED表示。



此外，Gold Memory还有一些程序参数：

使用格式：GM.EXE [/Q] [/B] [/D] [/L] [文件名] [/?]

不加参数　常规测试

/Q　快速测试

* /B　跳过内存子系统测试

/D　　非BIOS内存容量检测

*/L　　强制循环模式

*FILENAME 输出报告

/?　　帮助文件

注：带*的只有注册版才支持

测试中可随时通过选择ESC中断测试过程。测试完成的时间长短取决于CPU、内存的大小及速度等。不过，个人认为该程序的测试过程是非常漫长的，即使是在快速测试模式下也让笔者等了很久。

Gold Memory是一款不错的内存测试软件，不过使用界面较为复杂、等待时间（包括提示注册和正式测试）过长等也都是需要解决的问题。

Memory Transfer Timing Utility (Memtime)：

下载地址：http://developer.intel.com/software/idap/media/zip

前面介绍了两款内存测试软件，他们的相同点都是仅能对内存的模块质量进行测试。而不能对内存的具体速度规格进行测试。众所周知，目前市场上SDRAM内存的主流规格为PC100和PC133两种，其中也混有不少PC66规格的产品。PC100和PC133除了在芯片标识上有所区别外，其他方面看起来都差不多，但在实际使用中两者性能相差颇大。在某些情况下，虽然PC100规格的内存也可以工作在133外频下，但其延迟时间（Latency Time）变成了CAS=3，这样无意中大大降低了系统性能。根本起不到PC133（CAS=2）的作用。此外，两者的价格也有一定的差别。所以不少用户在选购内存时都不敢掉以轻心，惟恐购到了假冒规格的产品。不过好在Intel公司及时推出了一款内存速度测试软件“Memory Transfer Timing Utility”，用户通过它即可很容易判断出所使用内存的类型。

“Memory Transfer Timing Utility”的简称是“Memtime”，它的主要作用是通过测试内存的读取时间从而判断内存是否符合设计规格，DIYer由此可判断出自己的内存是否工作在正常标识情况下。该程序先分别对源文件和目标文件进行校正和非校正复制（使用的是一个大小为4MB左右的文件块），然后通过计算所使用时间求出内存的速度。Memtime大小只有20kB左右，使用十分简单，在Windows 98下运行即可，运行后可马上得到结果数据窗口。

```
Memory Transfer Timing Results

Copy & Fill 4194304 bytes
MB/s ` cold cache / warm cache
-----------------------------------------
Source & Destination Aligned
bytes (rep movsb)                   74.9 / 123.4
words (rep movsw)                   161.3 / 161.3
dwords (rep movsd)                  155.3 / 155.3
qwords (FP registers)               110.4 / 123.4
qwords (MMX(tm) Technology)         144.6 / 149.8
Fill dwords (rep stosd)  199.7
Fill qwords (movq)                  190.7
-----------------------------------------
Source Unaligned, Destination Aligned
bytes (rep movsb)                   99.9 / 102.3
words (rep movsw)                   89.2 / 161.3
dwords (rep movsd)                  93.2 / 127.1
qwords (FP registers)               80.7 / 127.1
qwords (MMX(tm) Technology)         131.1 / 138.8
Fill dwords (rep stosd)  209.7
Fill qwords (movq)                  220.8
-----------------------------------------
Source Aligned, Destination Unaligned
bytes (rep movsb)                   46.6 / 46.6
words (rep movsw)                   78.3 / 80.7
dwords (rep movsd)                  139.8 / 127.1
qwords (FP registers)               131.1 / 102.3
qwords (MMX(tm) Technology)         155.3 / 155.3
Fill dwords (rep stosd)  220.8
Fill qwords (movq)                  209.7

确定
```

rep movsb = 64 bytes (8 bytes)

rep movsw = 128 bytes (8 words)

rep movsd = 256 bytes (8 dwords)

Memtime在3种不同情况下对内存进行5种复制(Copy)方式以及2种填充(Fill)方式的测试，从中来反映出内存的各项性能，3种情况分别为源地址校准(Source Aligned)且目标地址校准(Destination Aligned)，源地址校准而目标地址未校准，源地址未校准但目标地址校准。复制方式又分为字节(byte)、字(word)、双字(dword)、四字(qword)4种，分别通过串移(move-string)汇编指令和MMX指令来完成对应操作。填充也是通过串存(store-string)汇编指令和MMX指令来完成的。还需要指出的是，缓存的预置(warming，事先对相关内容的访问)对于性能也会有所影响。

一般来说，如果用户使用的内存工作在其额定频率或低于其频率时，则填充四字（Fill qwords）的测试值是相差不大的，这是由于PC133内存自身速度高于系统时钟频率，因此可以得到较为稳定的传输速度。而如果使用的内存工作在其更高额定频率下时（如PC100工作在133MHz外频下），则很容易导致传输速度不规则，此时传输速度随系统时钟频率变化而变化，容易出现数值不稳定的情况。一般来说，PC133规格的内存在常规外频下的得分应该是160左右，当然，不同主板架构及CPU、外设对内存的影响也容易导致分数的波动。

Memtime是一个十分有用的内存规格测试软件，对于目前常见的PC100和PC133 SDRAM内存都能识别，不过由于程序设计太小巧，省去了一些输出步骤，如果能再进一步判断测试数据，并给出内存规格结果就更好了。此外该软件包还附带了一个Winmain.c，这是Intel的工程师编写该软件的C语言源程序，喜欢研究代码的朋友可以看看。

SPDINFO 5.40 (Sisoft Sandra 2000-2001包含的内存测试软件)

下载地址：http://www.sisoftware.demon.co.uk/sandra/

谈到SPDINFO前笔者先要来介绍一下内存条上的SPD器件，SPD是英文Serial Presence Detect的

缩写。它指的是内存条上一个E2PROM器件以及它里边记录的数据；其容量为128Byte。SPD保存了内存条的各种信息，包括大小容量、组成结构、性能参数及厂家信息等。配合它主板就能根据内存的性能来配置内存的工作，从而充分发挥内存条的性能。如果有软件能测试出SPD内的信息，那么用户就可以了解该内存条的实际情况。

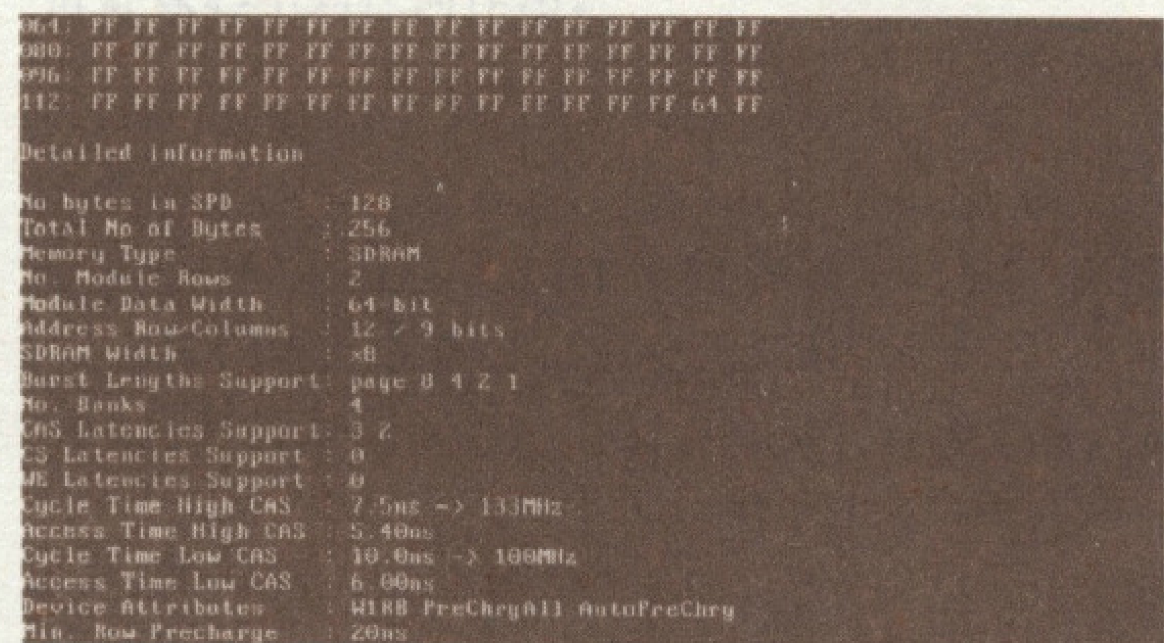
SPDINFO就是这样一款SPD信息提取软件，它是包含在著名的Sisoft Sandra 2001测试软件包中的，使用它可以快速地检测出内存PC66/100/133规格。SPDINFO目前版本为5.40版,大小只有56kB，可单独从程序包中分出，在DOS模式下运行。

这个软件的使用格式为：SPDINFO NUM NAME

其中，NUM表示测试的内存插槽编号，一般范围为1-8，用户可以根据自身内存安装情况加以决定。NAME表示所测试主板的名称，如华硕P3B-F等，可以自由定义。输入字符后回车，即可出现一系列的内存信息。

首先给出的是主板芯片组的一些基本情况，然后是SPD信息的16进制的代码，不过这些都不是重点，下面的细节信息（Detailed Information）才是用户最应该注意的。

细节信息测试出了内存条的详细情况，有SPD容量大小（No Bytes in SPD），内存规格（Memory Type）、内存模块数据带宽（Module Data Width）、地址选通脉冲（CAS、RAS）等。其中RAS（Row Address Strobe）表示行地址选通脉冲，CAS（Column Address Strobe）表示列地址选通脉冲。



重要的信息有以下几点：

1.生产厂商（Manufacturer）系列信息：包括产商代码（Code），厂商数据（Data）、生产产地（Location）、生产日期（Date）及生产序列号（Serial）等。

2.生产规格（Spec.）：包括内存规格频率（Intel Spec. Frequency）、Intel PC100规格

最后一行长信息给出了内存条PC规格系列的重要信息。如图所示，128MB代表该条内存的容量大小，16X（8M × 8）表示内存组成情况为8M × 8的内存模块共16个组成一条内存，而PC133U-333-542是具体信号规格，这类信息的识别格式如下：

PC66/100 SDRAM Intel制定的规格1.0至1.2版：

PCx-abc-defm(例如PC100-322-622R)；

x　速度等级 (MHz)：内存总线速度，一般为66或100；

a　CAS(预充电)反应：越低越好；

b　RAS至CAS反应：越低越好；

c－Row预充电：越低越好(其中abc三项都可在BIOS的Chipset Features Setup中设置调整)；

d　读取数据存取时间：越低越好；

e　SPD芯片修订版2 相当于SPD 1.2版；

f　设计修订版 2 相当于1.2；

m－R为已注册的DIMM插槽准备；

PC133-H/E/VC/SDRAM为IBM/VIA/Micron/NEC制定的规格2.0版：

PC133m-abc-dde(如图表示的PC133U-333-542)

M　内存模块类型(R表示已注册，B表示有缓冲，U表示未缓冲)；

a－CAS(预充电)反应：越低越好；

b－RAS至CAS反应：越低越好；

c－Row预充电：越低越好；

DD　数据读取时间：越低越好；

e－SPD芯片修订版2相当于SPD 2.0版；

SPDINFO的识别范围很广，可以有效地支持VC、DDR、PC66/100/133SDRAM、RDRAM等。不过目前该程序对于PC150、PC166 SDRAM内存条暂时还不能正确识别，此外对于某些假冒SPD信息或者是芯片上没有SPD器件的内存条，该程序也不能正确识别，这些都是其不足的地方。不过即使如此，它的功能还是十分强大的，建议DIYer们在选购内存条时用上它。

好了，上面我们已经介绍了四款常见的内存测试软件，相信它们对各位DIYer的内存选购一定会起到不小的作用。此外的内存测试软件还有WhatMEM、DIMM_ID及MEMTEST等。在这里笔者还要说明的是，目前网络上也流行着不少内存优化管理程序（如MemTurbo、WinRAM-Booster等），它们大多数只起到监测优化系统内存的作用，并不能直接地鉴别出内存的硬件质量和速度。因此在这里笔者对这类软件不作介绍，读者在使用时也应该注意鉴别。

市场行情

SHI CHANG HANG QING

中关村行情

市场行情

这一段时间的CPU市场价格一直比较稳定，少数主流频率产品还偶尔小降个10块、20块的。新品方面，赛扬Ⅱ800MHz和850MHz也陆续上市了，虽然性价比还不是很理想，但至少大家可以有个盼头了，相信Intel很快就会将这几个频率的赛扬Ⅱ价格降下来，否则是很难和AMD的Duron系列产品竞争了。现在这两款CPU的价格分别是590元和640元。然而，同样是近期刚刚上市的AMD Duron 900MHz现在的价格也不过是650元。

现在的内存价格已经降至170元左右，很多大的内存代理商（富豪、永翔等）都是如此。国际市场的内存价格已经降到了15美圆左右，约合人民币不到130元，看来，这一轮的降价行情很有可能会继续。DDR方面，现代128MB DDR的价格是320元，三星的是350元，RAMBUS的价格也有一定的下降。再加上现在市场中，支持DDR的主板已经陆续上市了，同时支持P4的主板也随着P4的小幅降价而逐渐变的丰富起来。主流装机方案向这两个方向转移以成为必然，至于这两种内存方式是和平共处，还是一只独秀，现在还都不好说，相信不久的几个月中就会有个结果。

硬盘方面，可以算是现在被水货冲击比较严重的配件之一。现在比较流行的配置（单碟20G、7200转、2M、容量为40G）的硬盘包括：迈拓的金钻六代、IBM的腾龙3代、西部数据的400BB和希捷的酷鱼Ⅲ代等。价格方面，由于盒装迈拓的产品都是正经报关进来的，所以要贵一些，大约1240元；而IBM和WD的产品，就途径不详了，现在的价格只有10x0元。希捷的酷鱼3代更是一直断货。笔者认为，对于硬盘这样“娇嫩”的配件，一般还是购买正品为好，虽然一些水货也被JS称做质保3年，可是到时候连柜台都不一定还在了，又怎么给你质保呢？！

现在的很多主板上都已经集成了AC97软声芯片，一般对声音要求不是很高的朋友，用这种集成的声卡够用了。再好一点的主板集成了CT5880芯片组或CMI8738芯片组效果也不错。然而集成声卡的性能毕竟还是不能和独立的PCI甚至ISA声卡相比，喜欢追求更好声音效果的用户还需要考虑单独购买声卡。现在的声卡市场，主要流行的声卡中以创新的数码版（4声道）和豪华版（5.1声道）口碑最好，市场报价分别是425元和725元，采用的芯片都是EMUK10。帝盟的S90，采用傲锐的AU8820芯片组，现在的价格是140元。春之颂的DVD4（4声道）和DVD6（5.1声道），价格分别是150元和280元，采用的都是FM801芯片组。除此之外，还有一些采用CMI8738的声卡，不过50元左右；CT5880芯片组的声卡一百多元。

新品时报

创新最新推出的52倍速光驱产品。Creative Digital iR 52× Drive具有遥控功能。默认情况下，遥控功能是禁用的，安装Creative RemoteCenter软件后即可启用该功能。常用功能都可以通过遥控来实现。

该驱动器在阅读CD时，能够实现高速数码音频解压缩，从而产生清澈纯正的数码音频。Digital iR 52× 最大可以实现7800kB/秒的（52倍速）数据传输速率，不过这个速度提升对于光驱整体性能提升并不会有太大的影响。

这款产品正式在市场上上市销售，但是光驱和遥控器是分开销售的，光驱的零售价格为388元，遥控器的零售价格为40元，这样全套遥控光驱的售价就为428元，这样的价格相对于市场上同类产品稍稍高出一点，但是由于功能方面的增强，相信还会有不少消费者关注的。

SONY的16× DVD-ROM DDU1621正式推出。从编号上看，DDU1621与去年上市的DDU1211（SONY 12× DVD）应该是同一个系列的产品。DDU1621机身的长度明显比通常的DVD-ROM和光驱都要短，这样设计让用家在装机的时候会得到很大的方便。DDU1621在读取DVD-ROM和CD-ROM的速度分别为21632kB/s及6000kB/s（相当于40×光驱的速度），支持DMA33传输协议。这款DVD-ROM除了有常见的说明书、音频线、螺丝常见的东西之外，还附送了一条IDE线。至于大家最为关心的区域码问题，由于代理商没有公布这方面的资料，而卖货的经销商不是太清楚，恐怕要等到有评测报告和内幕消息才能有一个定论。SONY 16× DVD-ROM的公开报价为850元左右。

中关村市场配件出货量排行榜			
产品	第一	第二	第三
CPU	Duron 750	Duron 800	赛扬Ⅱ 700
主板	微星694D Pro	技嘉GA6VX7-4X-A	美达MIDA KT133
硬盘	希捷U5 20G	IBM 60GXP 40G	IBM 75GXP 30G
显卡	耕升GeForce2 MX黄金版	丽台GeForce2 MX	小影霸 速配7000

本排行榜信息由本刊中关村情报站收集提供。

外地行情

深圳行情

PⅢ733EB（盒）价格反弹，市场零售价为1020元，同前些天比涨了近25元。据悉，最近CPU价格持续下跌，经销商都不敢多进货，再加上PⅢ733EB（盒）目前的性价比相对较好，所以销量较大，涨价主要是缺货造成的。

DVD光驱最近价格不断下跌，目前8×的DVD价格已跌破500元，前几天昂达12× DVD搞促销，市场价格仅为610元，NEC12× DVD跌破了700元，其他的16× DVD价格基本在800多元，比前一段时间跌了很多。据悉，一些型号的16× DVD价格最近还要下调。

最近一段时间以来，深圳一直下雨，而且已持续了近一周，由于雨下个不停，深圳电脑市场异常清淡，几乎没什么人，经销商们都叫苦连天，许多人都说如果雨还这样下的话，他们这个月要亏本。现在生意本来就难做，利润非常低，开支又很大，一些小公司已经有点支撑不住了，一些柜台连续几天都没生意。由于市场太淡，许多产品价格一降再降，但是，产品价格越是降，市场越萧条，降价好像起不到任何作用。

LCD液晶显示屏价格战愈演越烈，你降300我降500，价格简直就乱套了，14寸的EMC现在市场公开零售价为2999元，一台美国的优派15寸LCD仅售3999元，而这些价格在两个月前连任何一款13寸的液晶显示屏都买不到，而现在可以买一款15寸LCD。据市场人士介绍，自从美格彩显在三月价格大幅下降以来，显示器市场价格大战就全面拉开，进入5月以后，LCD就开始陆续降价，而且降价幅度越来越大，但是，价格越降消费者越不敢买，他们担心今天买了明天再跌怎么办，所以，价格越跌，大家越不敢买。

南京行情

自从内存再跌之后便一路攀低，HY 128M最低成交价格只要170元，而256M的零售价格也只有345元，同时KingMax 64MPC133/64MPC150/128MPC133/128MPC150的售价现在分别为140/145/220/230元。虽然内存的价格一直降低，但是现在购买内存的用户还是很少，因此本周或者下周内存的价格很有可能会因为人为的因素再次上涨，不过涨幅与上次一样，并不会太大，因此想升级的用户最好还是再等待一段时日。但是现在小影霸（UNIKA）的128M DDR内存本周已经降到了450元，成为了市场上最低的DDR内存，相信其对SDRAM必将会有所冲击。

自从上周PⅢ733EB开始缺货以来便一直没有缓解，并且情况更加恶劣，PⅢ733EB的价格上涨了25元之多，最新的报价为950元，PⅢ733原盒和PⅢ800EB的价格也分别上涨了20、10元，零售价格分别为1010/1210元。主要只因为商家刚刚到货便被用户购买一空，而且现在商家每次到货的数量有限，很难满足众多用户的购买需要，据悉这种情况还要持续一段时日，而且价格很有可能还会继续上涨。

硬盘现在的价格基本已经没有大的动作，只有希捷U5 20G、IBM 40GV 40G和IBM 60GXP 40G的价格分别下跌了20、10、10元，现在的报价分别为640/830/1050元，不过不知是何原因IBM 60GXP 60G的价格反而上涨了20元，也许是因为原来的价格已经很低的缘故，不过并不会持续很久。

沈阳市场

时光飞逝，转眼间Duron 750已经成为市场上主频最低的Duron处理器了，而且它的价格非常便宜，性价比十分突出。

硕泰克75KAV是一款不错的KT133A主板，它没有升技KT7A和华硕A7V133那么多花哨的功能和亮点，但是绝佳的稳定性和出色的性价比是选择它最重要的理由。最近市场上的Duron 750超频性能锐减，一般只能稳定工作在800MHz左右，再高可能就要加电压了，所以奉劝大家最好在133×6=800MHz下使用。

GeForce2 MX在低端市场的地位仍然是不可撼动的，尤其是采用5ns显存的产品尤为受到消费者的青睐，硕泰克翡翠顶级版就是其中非常出色的一款，虽然它的默认频率仍为175/166MHz，但是完全可以在200/200MHz下稳定工作。同样建议大家不要再往上超，因为这块显卡并没有在芯片上加装散热风扇，超频过高容易导致不稳定。

迈拓星钻一代40G在5400转硬盘中可谓一支独秀了，希捷U5 40G处于缺货状态，IBM 40GV 40G缓存又太小（仅为512k），星钻一代的综合性能是最好的。不过星钻一代40G比IBM 40GV 40G足足贵了100元，大家可以酌情选择。

中关村配件参考价格 单位：人民币（元）			
CPU	PⅢ933EB	Socket370 散装	1430
	PⅢ733EB	Socket370 散装	940
	赛扬Ⅱ800	Socket370 散装 0.18 微米	585
	赛扬Ⅱ700	Socket370 散装 0.18 微米	440
	AMD 雷鸟 1G	散装 FSB 266MHz	1420
	AMD 雷鸟 850	散装	830
	AMD Duron 850	散装	440
	AMD Duron 750	散装	290
硬盘	希捷 酷鱼Ⅲ代	40G 7200rpm	980
	希捷 酷鱼Ⅲ代	30G 7200rpm	870
	昆腾 LM	30G 7200rpm 2M	1030
	迈拓 星钻一代	30G 5400rpm DMA100	765
	迈拓 金钻六代	30G 7200rpm	915
	IBM 75GXP	20G 7200rpm 2M DMA100	780
显卡	七彩虹 霹雳9000	GeForce2GTS PRO 32M DDR	999
	小影霸 奔驰G4000	GeForce2GT 32M DDR TV	998
	ATI Radeon	32MB DDR	1700
	丽台 GeForce2MX	32M SDRAM	790
	华硕 V7100	GeForce 2 MX 32M SDRAM	890
	爱尔莎 影雷者GTS	GeForce2GTS DDR显存	1980
主板	微星 815E	Intel i815E	880
	技嘉 7ZX	VIA KT133	1000
	升技 SA6	Intel i815EP	999
	升技 K7T	VIA KT133	999
	华硕 CULX2-C	Intel i815EP	1020
内存	现代 HY-64M	PC100	90
	现代 HY-128M	PC133	170
	现代 HY-256M	PC133	340
	KingMax 128M	PC150	220
	KingMax 256M	PC150	470
声卡	花王 SV550	YAMAHA OPL5-DS-1芯片	130
	帝盟 MonsterSound MX400	PCI 2.1 64复音硬波表	530
	Sound Blaster Live! Digital	普通版 64硬件复音	430
	Sound Blaster Live! 5.1豪华版	创新 SB Live!	730
显示器	LG 774FT	LG未来窗 17英寸 0.24点距	2500
	MGA 786FD	17英寸纯平珑 0.25点距	2650
	Acer 78G	17英寸纯平 0.27点距	2199
	SONY E200	17英寸纯平珑 0.25点距	3050
	PHILIPS 107P	17英寸纯平 0.25点距	3000
光驱	创新 12×	DVD	780
	华硕 50×	50×	380
	宏基 16×	DVD	799
外设	Canon BJC-1000SP	喷墨打印机 A4幅面 720dpi	680
	EPSON Stylus Color670	喷墨打印机 1440dpi A4幅面 四色打印	1380
	MICROTEK C6	36位真彩扫描仪 600×1200dpi EPP/USB接口	699
	紫光 Uniscan 5C+	30位真彩扫描仪 600×1200dpi A4幅面 平台CCD	699



驱动热报

Guillemot

Guillemot2001年6月10日发布Phoenix 2、Xentor、Xentor 32、Cougar、Hercules Dynamite TNT、3D Prophet、3D Prophet SE、3D Prophet DDR-DVI、3D Prophet Ⅱ GTS/MX/Pro/Ultra、3D Prophet Ⅲ显卡最新驱动12.40版For Win2000。Guillemot&Hercules的驱动好久没更新了，相信大家都等得着急了！这款新驱动基于nVIDIA公板驱动12.40版，推荐选择！

nVIDIA

nVIDIA2001年6月6日发布TNT、TNT2、GeForce、Quadro、GeForce2、Quadro2、Geforce3系列芯片显卡公板最新驱动12.41官方正式版（自动安装）ForWin9x/ME。支持nVIDIA以下型号显示芯片显卡：nVIDIA TNT、nVIDIA TNT2、nVIDIA TNT2 Pro、nVIDIA TNT2 Ultra、nVIDIA Vanta、nVIDIA TNT2 Model 64、Aladdin TNT2、GeForce 256、GeForce DDR、nVIDIA Quadro、nVIDIA GeForce2 MX、nVIDIA Quadro2 MXR、nVIDIA GeForce2 GTS、nVIDIA GeForce2 Pro、nVIDIA GeForce2 Ultra、nVIDIA Quadro2 Pro、Geforce3、Quadro3 DCC。这是nVIDIA官方发布的12.41正式版，通过了微软WHQL认证。它包括完全的DirectX8优化支持，支持Geforce3的nfiniteFX引擎，包括D3D、OpenGL下的完全Pixel、VertexShader支持，针对AMD Athlon及Intel Pentium 4处理器进行了优化，还改善了TwinView界面。

VIA

2001年6月5日威盛发布VIA 4-IN-1最新驱动4.32 Beta版For Win9x/Me/NT4/2000。这款4.32版4-IN-1驱动还在Beta测试中，请大家谨慎使用。

ATi

ATi2001年6月1日发布Radeon显卡最新驱动4.13.7115官方版For Win9x/Me。适用于ALL-IN-WONDER Radeon、Radeon 64MB DDR、Radeon 32MB DDR、Radeon 32MB (SDR)、Radeon VE等型号Radeon系列显卡。这款驱动针对DirectX 8以及OpenGL都做了最优化，但ATi不对这款驱动提供技术支持。

本栏目行情由本刊记者和极速网（www.8080.net）联合收集，驱动程序由驱动之家（www.mydrivers.com）提供。（所有信息截止到2001年6月11日）。所有驱动程序收录于《水晶宝合》2001年第8期\DRV\下。

E

我们正在制作的这本杂志在全国上市时应该是7月1日了，半年的光阴已经悄然从我们身边走过。光阴和时间的逝去是如斯的平静，除了寒暑的交替竟没有一丝一毫的动静。

就这样，半年过去了。半年的时间应该不算太短，发生了很多事，我们总是记住一些事，又忘记一些事，其中有美好的，也有和美好相反的。虽然我们希望能留住一切美好的事物，可是时间不会因此而停下。时间的使命也就是这样——让这个世界发展，让人变老，让新事物诞生。生生不息，新老更替本就是宿命所至。

写到这里，我有点迷糊了，不知道自己到底想表达什么，思维变得混沌起来。不过混沌好像本是这个世界的原型，也许混沌是一件好事。

最后我想说一点想法。人类把6个月作为半年是不科学的，因为普通1年有365天，而1月到6月的天数总和是181天。闰年1年有366天，1月到6月的总和是182天。都不足一半之数，故半年的概念有待纠正。

林飞

exert@popsoft.com.cn

无线网络技术简介

北京 第四帝国

无线通信是人们梦寐以求的技术，有了它，我们在进行数据交换时就不必受时间和空间的限制，可以随时随地浏览Internet，再也不用为网络布线而苦恼……。但是，现在相关的无线网络技术实在是太多了，毕竟有好有坏。下面就对目前流行的技术进行简单的介绍。

窄带广域网

1.HSCSD

HSCSD（高速线路交换数据）是为无线用户提供38.3kbps速率传输的无线数据传输方式，它的速度比GSM通信标准的标准数据速率快4倍，可以和使用固定电话调制解调器的用户相比。当前，GSM网络单个信道在每个时隙只能支持1个用户，而HSCSD通过允许1个用户在同一时间同时访问多个信道来大幅改进数据访问速率。但美中不足的是，这会导致用户成本的增加。假设1个标准的数据传输速率是14 400bps，使用具有4个时隙的HSCSD将使数据访问速率达到57.6Kbps。目前支持HSCSD的手机有NOKIA的6210和6250。



NOKIA 6210、6250

2.GPRS

GPRS（多时隙通用分组无线业务）是一种很容易与IP接口的分组交换业务，其速率可达9.6～14.4kbps，甚至能达到115kbps，并且能够传送话音和数据。该技术是当前提高Internet接入速度的热门技术，而且还有可能被应用在广域网中。GPRS又被认为是GSM第2阶段增强（GSM Phase2＋）接入技术。GPRS虽是GSM上的分组数据传输标准，但也可和IS-136标准结合使用。随着Internet的发展和蜂窝移动通信的普及，GSM的发展有目共睹，因而GPRS技术的前景也十分广阔。

GPRS是GSM一项新的承载业务，提高并简化了无线数据接入分组网络的方式，分组数据可直接在GSM基站和其他分组网之间传输。它具有接入时间短、速率高的特点。由于它是分组方式的，因此可以按字节数来计费，这些和传统的拨号接入时间长、按电路持续时间计费明显不同。同时，GPRS网是GSM上的分组网，它实际上又是Internet的1个子网。在GPRS的支持下，GSM可以提供：E-mail、网页浏览、增强的短消息业务、即时的无线图像传送、寻像业务、文本和住处共享、监视、Voice over Internet、广播业务。由于它采用的是分组技术，与传统的无线电路业务在实施上有完全不同的特点。

GPRS网络同时支持IPv4和IPv6，是通向第三代移动通信网络的重要一步。它适合于突发性Internet/ Intranet业务，并能提供点到点的承载业务以及完成短消息业务的传送。预计在将来，它也能提供单点到多点的业务。更重要的是GPRS具有有限的QoS支持，因为它可以由相关参数来指定业务的继承性、可靠性、延时、流量。

目前市场上还很难买到支持GPRS的手机，并且中国移动通信目前还不支持GPRS。据称，中国移动通信正在开发“梦网”，可能应用的技术就是GPRS。



支持GPRS的Ericssion T36mc

3.CDPD

CDPD（蜂窝数字分组数据）采用分组数据方式，是目前公认的最佳无线公共网络数据通信规程。它是建立在TCP/IP基础上的一种开放系统结构，将开放式接口、高传输速度、用户单元确定、空中链路加密、空中数据加密、压缩数据纠错及重发和世界标准的IP寻址模式无线接入有机地结合在一起，提供同层网络的无缝连接、多协议网络服务。

4.三种标准的比较

GSM标准机构ETSI出版HSCSD规范的时间要比出版GPRS规范的时间早1年多，但目前GPRS的实际应用要更广泛一些。虽然已有10多家运营商从NOKIA和Ericssion订购HSCSD的方案，但直到现在为止还没有商业化的HSCSD服务提供给用户。

GPRS与CDPD性能比较（见表一）：

类比后可以看出，GPRS和CDPD各有千秋，

	GPRS	CDPD
系统类型	基于 GSM	基于 AMPS、专用数据网
传输速率	115kbit / s（14.4kbit / s 信道）	19.2kbit / s
交换方式	分组交换	分组交换
带宽	200kHz	30kHz
信道	共享	共享
协议	TCP / IP	基于 TCP / IP
容量	数据用户容量受话务量限制	同时注册 15000 用户 / PS
延时	短	短
漫游功能	支持	支持
经济性	按分组量收费	按分组量收费

表一

是移动上网的好选择。

5.其他目前很难见到的技术（EDGE和UMTS）

EDGE是一种有效提高了GPRS信道编码效率的高速移动数据标准，它允许高达384Kbps的数据传输速率，可以充分满足未来无线多媒体应用的带宽需求。EDGE是为无法得到UMTS频谱的移动网络运营商而设计的，它提供一个从GPRS到UMTS的过渡性方案，从而使现有的网络运营商可以最大限度地利用现有的无线网络设备，在第三代移动网络商业化之前提前为用户提供个人多媒体通信业务。现在，NOKIA和Ericssion公司的研究和开发部门正在对EDGE技术进行攻关，有望在2001～2002年将其投入商用。

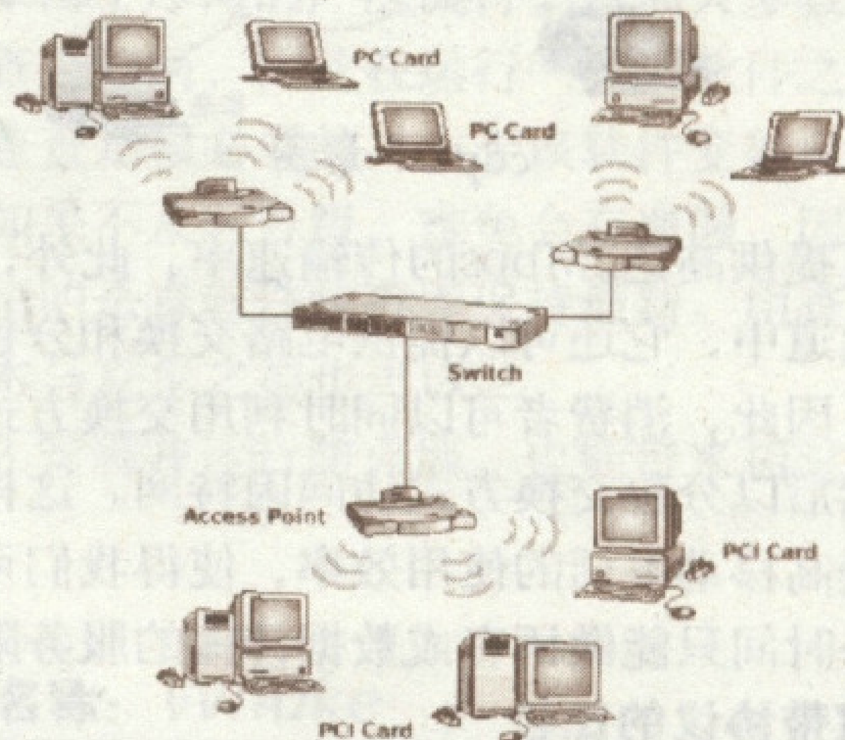
UMTS（Universal Mobile Telecommunication System）是ITU IMT－2000的重要组成部分。早在1991年，ETSI就开始了这方面的技术研究，1998年初，它为UMTS选择了一种无线接口UTRA（UMTS Terrestrial Radio Access）作为全球地面无线接入网络的基础。

UMTS除支持现有的一些固定和移动业务外，还提供全新的交互式多媒体业务。UMTS使用ITU分配的、适用于陆地和卫星无线通信的频带。它可通过移动或固定、公用或专用网络接入，与GSM和IP兼容。UMTS可支持高达2Mb/s的数据速率，与IP结合将更好地支持交互式多媒体业务和其他宽带应用（如可视电话和会议电视等）。实际上，只要有足够的带宽，UMTS可支持更高的速率。例如，在UMTS发展的高级阶段，采用LAN（微波或红外）技术，可使系统速率高达155Mb／s。预计到2003年以后，UMTS有望投入使用。

宽带广域网

1.LMDS

LMDS（本地多点分配业务）是一种微波的宽带业务，工作在28GHz附近频段，在较近的距离双向传输话音、数据和图像等信息。LMDS采用一种类似蜂窝的服务区结构，将一个需要提供业务的地



典型的WLIN网络

区划分为若干服务区，每个服务区内设基站，基站设备经点到多点无线链路与服务区内的用户端通信。每个服务区覆盖范围为几公里至十几公里，并可相互重叠。LMDS属于无线固定接入，而它最大的特点在于宽带特性，可用频谱往往达1GHz以上，一般通信速度可以达到2Mbps。

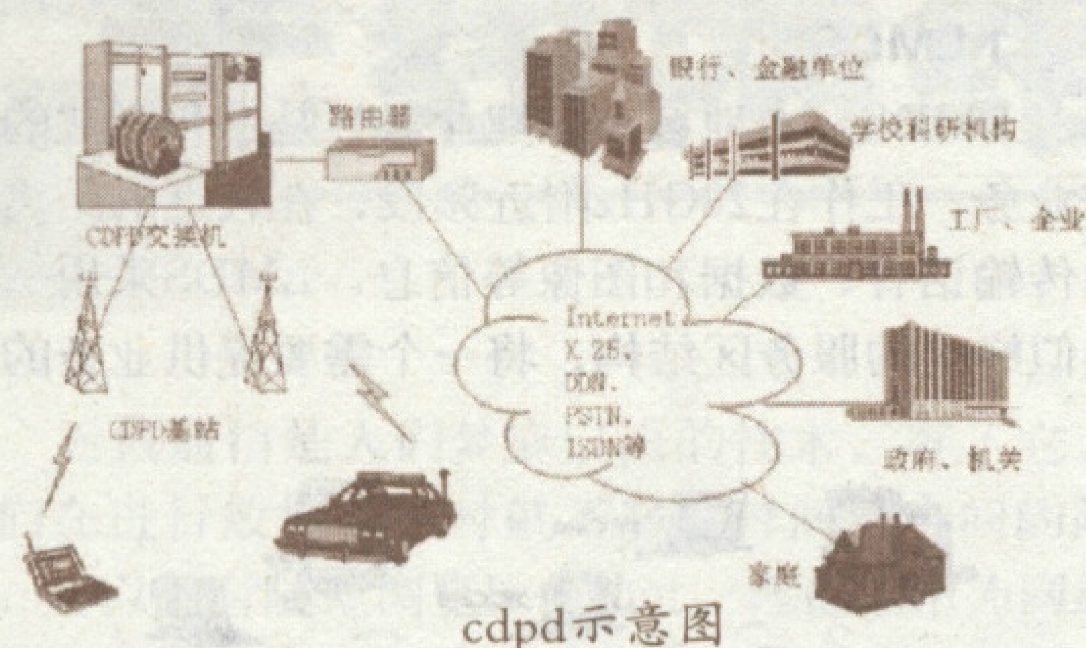
2.SCDMA

无线用户环路系统是国际上第一套同时应用智能天线（Smart Antenna）技术、采用SWAP空间信令，利用软件无线电（Software Radio）实现的同步CDMA（SynchronousCDMA）无线通信系统。系统由基站控制器、无线基站、用户终端（多用户固定台、少用户固定台、单用户固定台及手持机）和网络管理设备等组成。单基站工作在一个给定的载波频率，占用0.5MHz带宽，主要功能是完成与基站控制器或交换机的有线连接以及与用户终端的无线连接。基站和基站控制器通过E1接口（2Mbps）以R2或V5接口信号接入PSTN网。基站与用户终端的空中接口使用SWAP信令，以无线方式为用户提供话音、传真和低速数据业务。多用户终端还具有内部交换功能（即同一多用户固定台的用户彼此呼叫不占用空中码道）。网络管理完成系统的配置管理、故障管理、数据维护及安全管理等功能。

3.WCDMA

WCDMA（宽带分码多工存取）全名是

Wideband CDMA，它可支持384Kbps到2Mbps不等的数据传输速率，在高速移动的状态，可提供384Kbps的传输速率，在低速移动或是室内环境



cdpd示意图

下，则可提供高达2Mbps的传输速率。此外，在同一传输通道中，它还可以提供电路交换和分包交换的服务，因此，消费者可以同时利用交换方式接听电话，然后以分包交换方式访问因特网。这样的技术可以提高移动电话的使用效率，使得我们可以超越在同一时间只能做语音或数据传输的服务限制。

4.宽带协议的比较

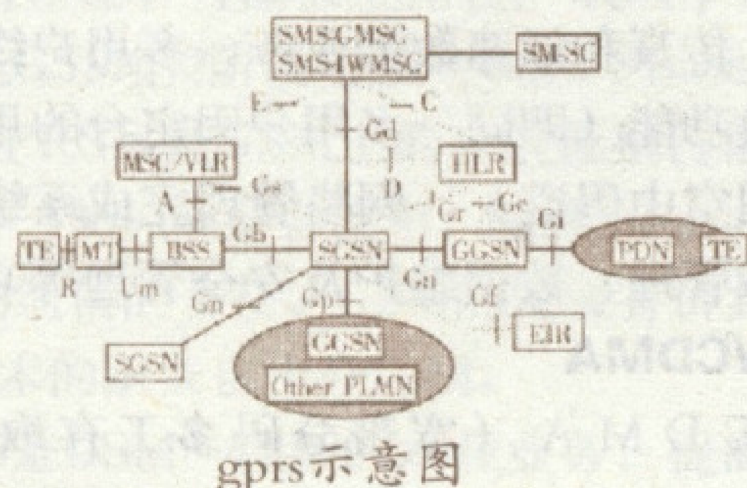
一般情况下看，LMDS多用于因特网访问，SCDMA多用于视频会议，WCDMA多用于可视移动电话。当然3者都可实现这些功能。不过目前除了LMDS尚可在国内见到，其余的恐怕要过两年才能见到。

局域网

1.Bluetooth

蓝牙，大家一定听说过吧。这种系统是使用扩频（spread spectrum）技术，在携带型装置和区域网络之间提供一个快速而安全的短距离无线电连接。它提供的服务包括网际网络（Internet）、电子邮件、影像和数据传输以及语音应用，延伸容纳于3个并行传输的64kb/sPCM通道中，提供1Mbps的流量。这一观念已被2000个左右的不同用户组织所采用，并获得许多主要半导体制造厂家的支持。

蓝牙无线技术既支持点到点连接，又支持点到多点的连接。蕴藏在笔记本电脑、Palm和PDA、Windows CE设备、蜂窝手机、PCS电话及其他外设的转发设备中，可以使这些设备在各种网络环境中进行通讯。现在的规范允许7个“从属”设备和一



gprs示意图

个“主”设备进行通讯。几个这样的小网络（piconet）也可以连接在一起，通过灵活的配置彼此进行沟通。在同一个小网络中的设备有同步的优先权，但是其他设备也可以通过设置，在任何时候加入其中。这种网络的拓扑结构可以被描述为一个由灵活的、多个小网络组成的结构。更进一步，小网络或者单个设备可以和固定的使用蓝牙无线技术的访问点（Access Points）及附近其他蓝牙小网络相连。

2.IEEE802.11

IEEE802.11是1999年最新版本的无线网络标准。IEEE802.11无线网络标准于1997年颁布，当时规定了一些诸如介质接入控制层功能、漫游功能、自动速率选择功能、电源消耗管理功能、保密功能等。1999年无线网络国际标准的更新及完善，进一步规范了不同频点的产品及更高网络速率产品的开发和应用，除原IEEE802.11的内容之外，增加了基于SNMP（简单网络管理协议）协议的管理信息库（MIB），以取代原OSI协议的管理信息库，另外还增加了高速网络内容。IEEE802.11分IEEE802.11a和IEEE802.11b。

IEEE802.11a规定的频点为5GHz，用正交频分复用技术（OFDM）来调制数据流。OFDM技术的最大优势是其无与伦比的多途径回声反射，因此，特别适合于室内及移动环境；IEEE802.11b工作于2.4GHz频点，采用补偿码健控CCK调制技术。当工作站之间的距离过长或干扰过大，信噪比低于某个限值时，其传输速率可从11Mb/s自动降至5.5Mb/s，或者再降至直接序列扩频技术的2Mb/s及1Mb/s速率。

3.IrDA

IrDA是一制定红外线传输标准的组织。

IrDA传输标准的特点为：

传输速率每秒115KB，传输角度为30度，点对点半双工传输。Serial Port须有16550 UART，最大传输距离1米。

4.几种协议的比较

不难看出，只有IEEE802.11适合组建无线局域网，因为它的传输速率要远高于Bluetooth。不过恐怕IrDA有被Bluetooth代替的可能，因为IrDA只能点对点进行传输，而Bluetooth可一点对多点，并且传输速度远高于IrDA。

无线是发展的趋势，将来，一切都可以做到无线，不用再受时间和地域的限制，任意遨游。

黑客工具大曝光

甘肃 吴建蓉

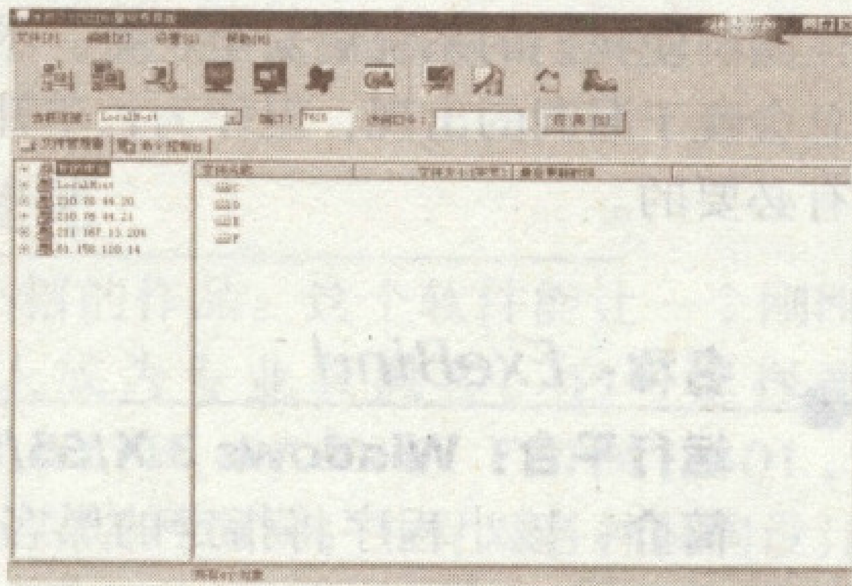
你怎样看待黑客及黑客现象？

崇拜？不齿？还是畏惧？目前国内十分流行使用工具来攻击别人。不过，使用工具的一般只是初级黑客，甚至不能算作黑客。对于真正的黑客来说，这些工具是很初级的，但即使这些黑客工具对我们普通用户仍具有很大杀伤力，因此本文将介绍一下它们的特点及基本防御方法。

名称：冰河

简介：最优秀的国产木马程序之一，同时也是被使用最多的一种木马。如果这个软件做成规规矩矩的商业用远程控制软件，绝对不会逊于那个体积庞大、操作复杂的PC Anywhere，可惜的是它最终变成了黑客常用的工具。

冰河的客户端（被控端）和服务器端（控制端）都是一个可执行文件。客户端可以是一个单独的程序，也可能是绑定在其它程序之上，看起来就是个没什么大不了的普通程序，但就是这个程序，足以让自己的电脑成为别人的掌中之物。当一台电脑执行了客户器端软件后，该电脑的7626端口（默认）就对外开放了，如果在控制端输入这台电脑的IP地址，就能完全控制这台电脑。由于个人电脑基本每次上网的IP地址都是随机分配的，所以控制端软件有一个“自动搜索”功能，可以自动扫描某个IP段受感染的电脑，一旦找到，这台电脑就尽在冰河掌握之中了。由于冰河程序传播比较广泛，所以一般情况下，几分钟之内就能找到一个感染了冰河的受害者。



防御措施：

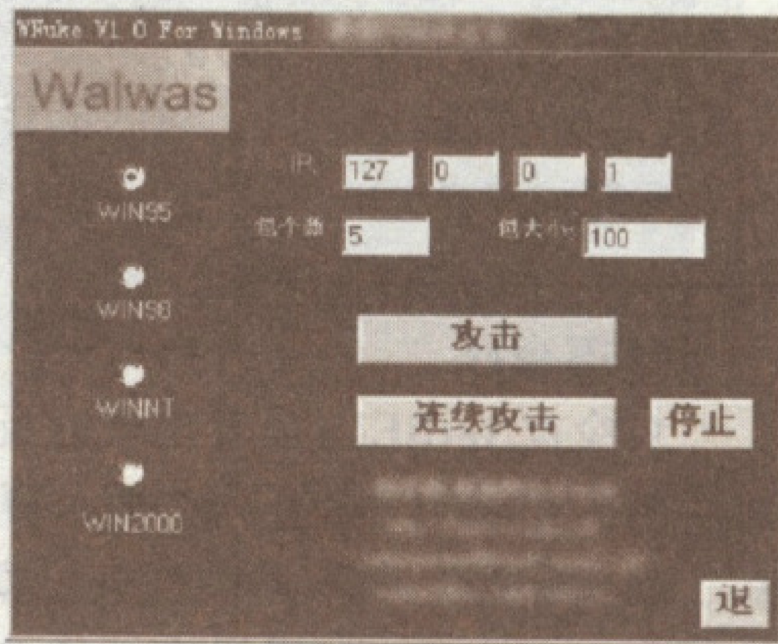
1.不要轻易运行来历不明的软件，只要服务器端不被运行，冰河再厉害也是有力使不出，这一点非常重要。

2.由于冰河的广泛流行，目前大多数杀毒软件可以查杀冰河，因此在运行一个新软件之前用杀毒软件查查是很必要的。由于该软件变种很多，杀毒软件如果不及时升级，难免会有遗漏，因此要保证你使用的杀毒软件病毒库保持最新。用查杀木马软件如木马克星之类也可以。

3.安装并运行防火墙，也能带来相对高的安全性。

名称：Wnuke

简介：它主要利用Windows系统的漏洞，通过TCP/IP协议向远程机器发送一段信息，导致一个OOB错误，使之崩溃。发作时电脑屏幕上出现一个蓝底白字的提示：“系统出现异常错误”，按ESC键后又回到原来的状态，或者死机。它可以攻击WIN9X、WINNT、WIN2000等系统，并且可以自由设置包的大小和个数，通过连续攻击导致对方死机。



防御措施：

1.不要轻易点击别人在论坛或聊天室告诉你的网址，那很可能是探测你IP地址的（如Iphunter就可以做到这一点）。

2.用写字板或其它的编辑软件建立一个文本文件，文件名为OOBFIX.REG，内容如下：

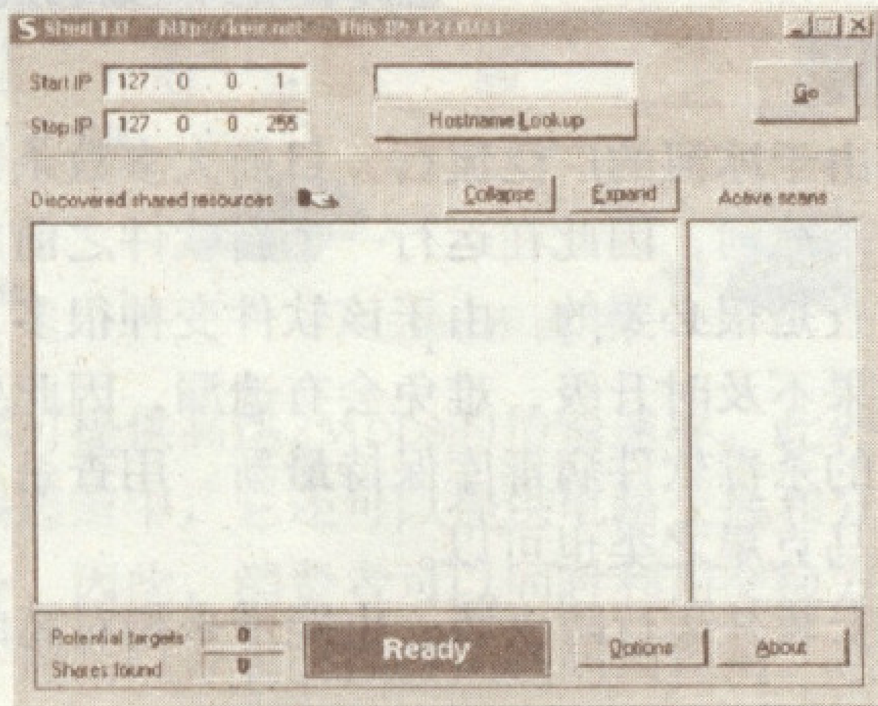
```
REGEDIT4
[HKEY_LOCAL_MACHINE\System\CurrentControlSet\Services\VxD\MSTCP]
"BSDUrgent"="0"
```

启动资源管理器，双击该文件即可。

3.安装并运行防火墙。

名称： *Shed*

简介： Shed是基于NetBIOS攻击Windows的软件。NetBIOS（Network Basic Input Output System，网络基本输入输出系统）是一种应用程序接口（API），作用是为局域网（LAN）添加特殊功能，几乎所有的局域网电脑都是在NetBIOS基



础上工作的。在我们的Windows 95、98或Me中，NetBIOS是和TCP/IP捆绑在一起的，这是十分危险的。当我们安装TCP/IP协议时，默认情况下NetBIOS和它的文件与打印共享功能也一起被装进了系统。当NetBIOS运行时，后门就打开了，原因是NetBIOS不光允许局域网内的用户访问你的硬盘资源，Internet上的用户也同样能做到。Shed正是利用了这一点进行攻击。

防御措施：

1.检查NetBEUI是否出现在配置栏中。打开控制面版，双击“网络”选项，打开“网络”对话框。在“配置”标签页中检查已安装的网络组件中是否有NetBEUI。如果没有，点击列表下边的添加按钮，选中“网络协议”对话框，在制造商列表中选择微软，在网络协议列表中选择NetBEUI。点击确定，根据提示插入安装盘，安装NetBEUI。

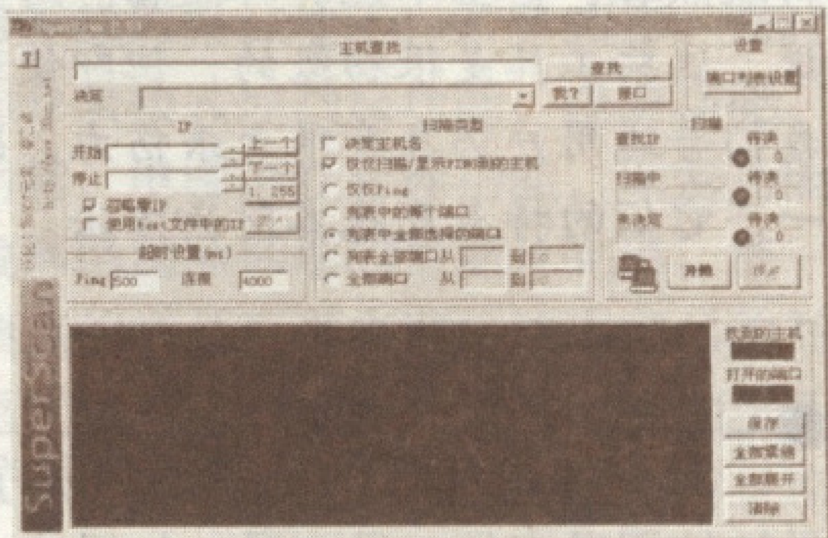
2.回到“网络”对话框，选中“拨号网络适配器”，点击列表右下方“属性”按钮。在打开的“属性”对话框中选择“绑定”标签页，将除“TCP/IP→网络适配器”之外的其它项目前复选框中的对勾都取消。

3.回到“网络”对话框，选中“TCP/IP→拨号网络适配器”，点击列表右下方“属性”按钮，不要害怕弹出的警告对话框，点击“确定”。在“TCP/IP属性”对话框中选择“绑定”标签页，将列表中所有项目前复选框中的对勾都取消。点击“确定”，这时Windows会警告你“尚未选择绑定的驱动器。现在是否选择驱动器？”，点击“否”。之后，系统会提示重新启动计算机，确认。

4.重新进入“TCP/IP→拨号网络适配器”的“TCP/IP属性”对话框，选定“NetBIOS”标签页，看到“通过TCP/IP启用NetBIOS”项被清除了吧。连点两次“取消”，退出“网络”对话框（不要点“确认”，免得出现意外）。

名称： *Superscan*

简介： 一个功能强大的扫描器，速度奇快，例如探测中国台湾省范围全部回应值小于200ms的IP段仅用6个小时；可以查看本机IP地址和域名，扫描一个IP段的所有在线主机以及其可探测到的端口号；而且可以保存和导入所有已探测的信息。



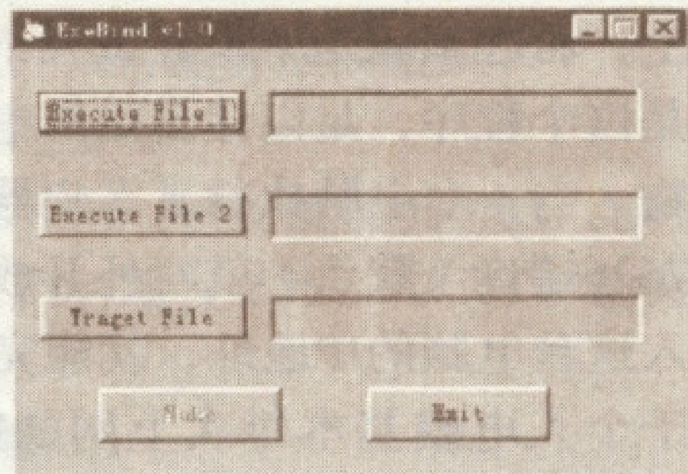
防御措施：

及时打补丁堵住漏洞。微软的那些没完没了的补丁包是有用的，很多时候，这些补丁能有效堵住漏洞使我们的系统更安全一些。尽管补丁包出现总会晚于漏洞的出现，但作为亡羊补牢的措施还是有必要的。

名称： *ExeBind*

运行平台： Windows 3.X/95/98/NT/2000

简介： 该小程序将指定的黑客程序捆绑到任何一个广为传播的热门软件上，当宿主程序执行时，寄生程序也在后台被执行。当再次上网时，被感染程序已经在不知不觉中被控制住了。而且它支持多重捆绑，实际上是通过多次分割文件，多次从父进程中调用子进程来实现的。目前很多其类型的病毒和木马程序常通过这种方式在Internet上寄生传播。



防御措施：

1.不要执行来历不明的软件，不要从不可靠的小站点上下载软件。

2.任何新下载的程序在首次运行前，都要用最新的杀毒软件和查杀木马软件检查后才能使用。

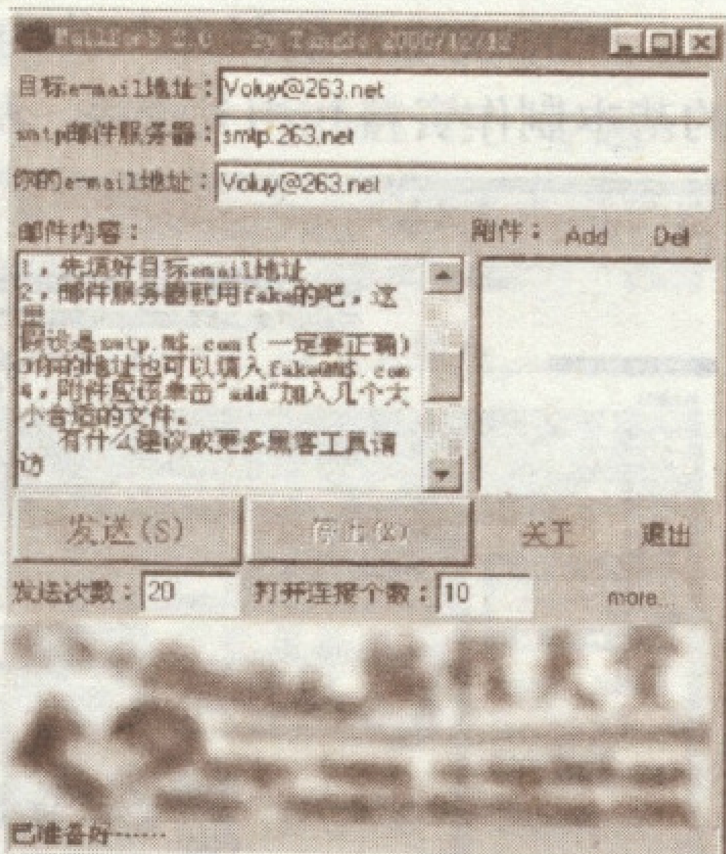
3.最好能知道一些常用软件的文件大小，一旦发现文件大小有变化尤其是有明显增大表现，这时使杀毒软件和查杀木马软件进行清除。通常HackerScan就可以查出这个软件。

名称：邮箱终结者

简介：类似的邮箱炸弹很多，它们的原理基本一致，其最根本的目标就是涨破邮箱，使邮箱无法正常收发E-mail。

防御措施：

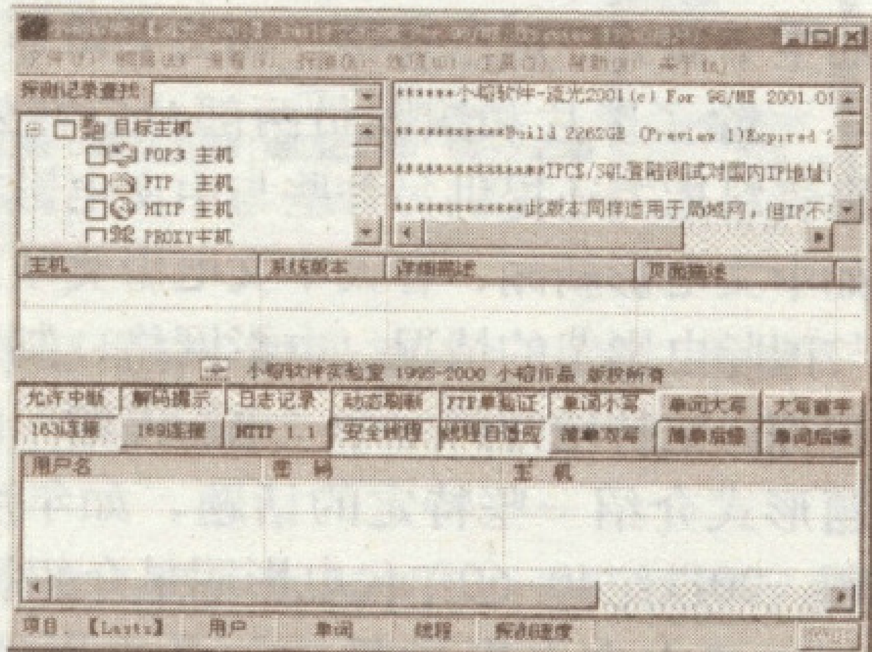
1.不要轻易留下你的E-mail信箱地址，特别是较重要的E-mail信箱更不能随意让别人知道，以免给“有心人”机会。



2.申请较大的邮箱（如中华网88M、新浪网50M），然后启用邮箱过滤功能，一般的网站都有这种服务。

名称：流光

简介：小榕的作品。这个软件能让一个刚刚会用鼠标的人成为专业级黑客。它可以探测POP3、FTP、HTTP、PROXY、FORM、SQL、SMTP、IPC$上的各种漏洞，并针对各种漏洞设计了不同的破解方案，能够在有漏洞的系统上轻易得到被探测的用户密码。流光对WIN9X/NT/2000上的漏洞都可以探测，使它成为许多黑客手中的必备工具之一，一些资深黑客也对它青睐有加。



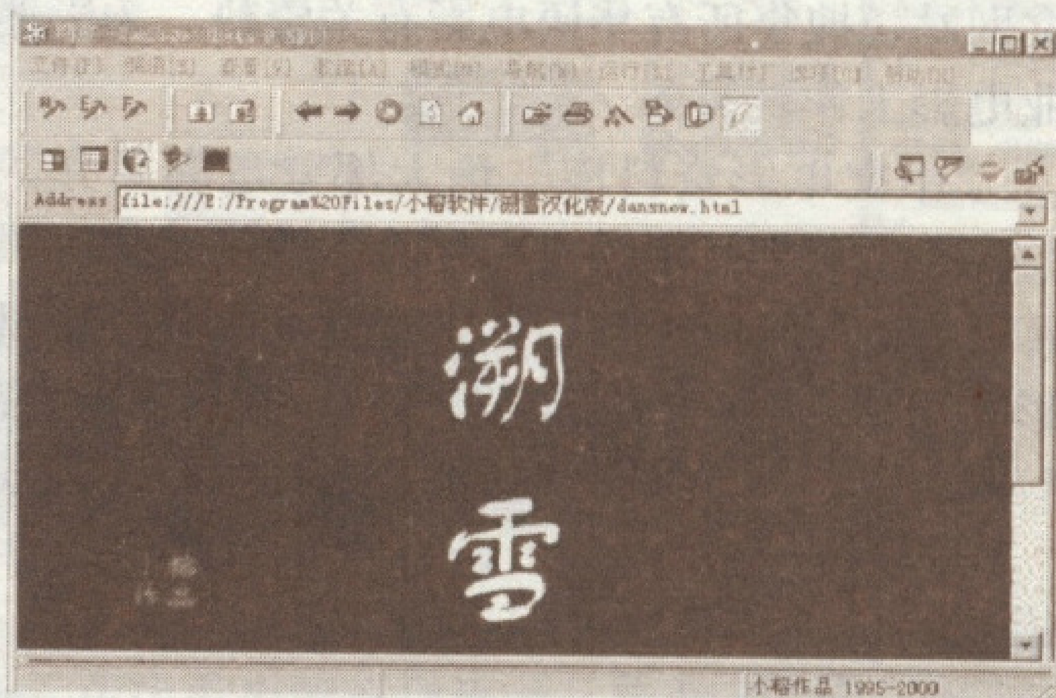
防御措施：

由于它综合了多种扫描探测方式，所以很难防备。对付它必须及时打好各种补丁，同时还要使用防火墙，推荐使用国产个人防火墙。天网是非常好的防火墙软件，可以有效阻挡各种攻击，有非常灵活的规则设置（规则是一系列的比较条件和一个对数据包的动作，就是根据数据包的每一个部分与设置的条件比较，当符合条件时，就可以确定对该包放行或者阻挡）。通过合理的设置规则可以把有害的数据包挡在机器之外。但是如果不熟悉网络，最好不要调整，可以直接使用天网设置的规则。

名称：溯雪

简介：

还是小榕的作品。该软件利用asp、cgi对免费信箱、论坛、聊天室进行密码探测。密码探测主要是通过猜测生日的方法来实现，成功率可达60%-70%。溯雪的运行原理是通过提取asp、cgi页面表单，搜寻表单运行后的错误标志，有了错误标志后，再挂上字典文件来破解信箱密码。用溯雪来探测信箱密码很容易，由于许多人对密码的设置采用了自己的生日或常用英文单词等较简单的方式，这给溯雪留下了很大的施展空间。



防御措施：

1.首先不要轻易暴露自己的信箱地址和论坛、聊天室的用户名，以免引起“有心人”注意。

2.把你的密码设置得复杂一些，不要设置成纯数字或纯字母。可以将密码设置成数字与字母相结合型，并且使长度大于7位以上。

3.要经常更换密码，一个密码使用时间不能太长。

写在篇末

我们真正要掌握的当然不是如何使用这些黑客工具，而是通过它们了解黑客攻击手段，掌握防范黑客攻击的方法，堵住可能出现的各种漏洞，更加安全地使用计算机和网络。

网络上的胶片飞扬
——中文电影网站评

南京 小玄

网络是一个无尽的资源库，里面存着无数的、形形色色的各类资源。在本文中将介绍一些和电影相关的网站资源，里面的内容涉及电影资料，评论、海报、发行、剧照、技术等各个方面的内容。

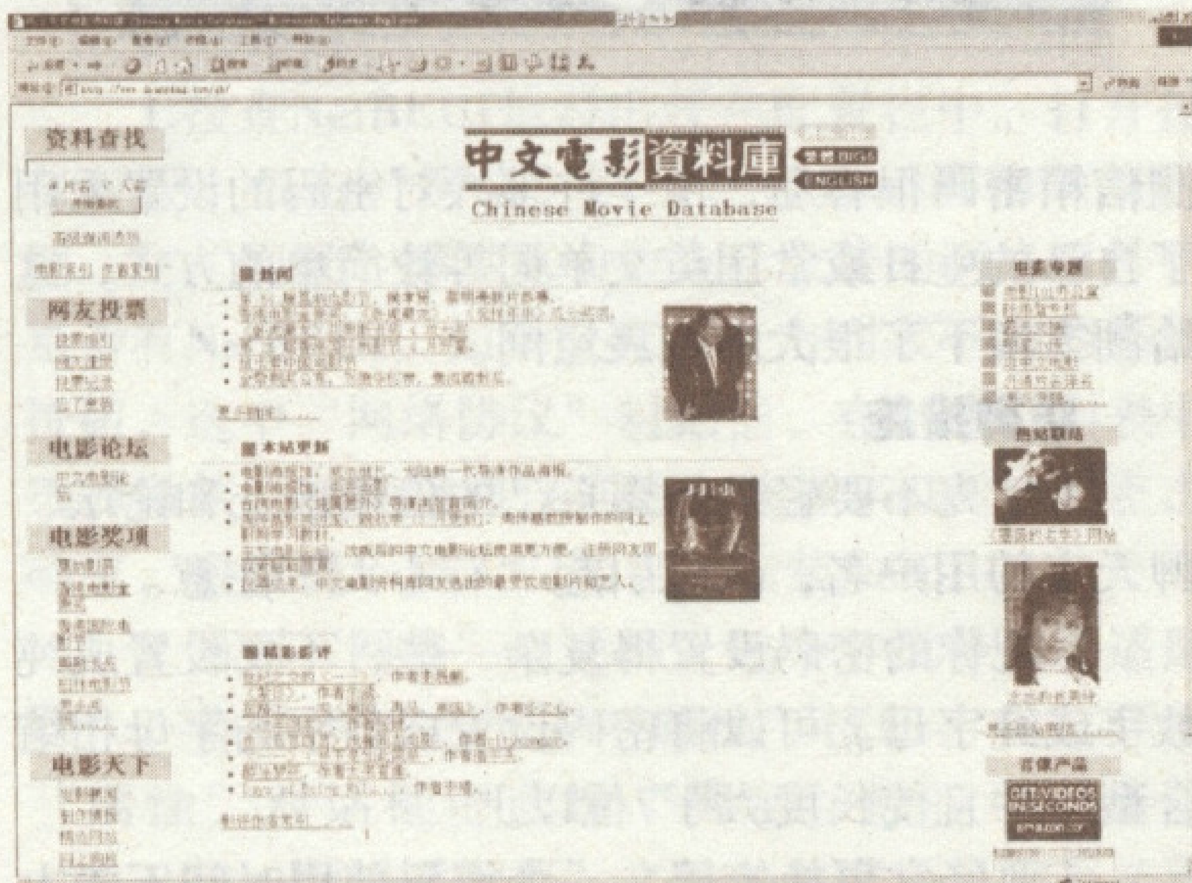
"中文电影资料库"

http://www.dianying.com/

"中文电影资料库"是以华语电影为主体的中文网站，搜集所有华语电影有关资料，为影迷和专业电影工作者服务。

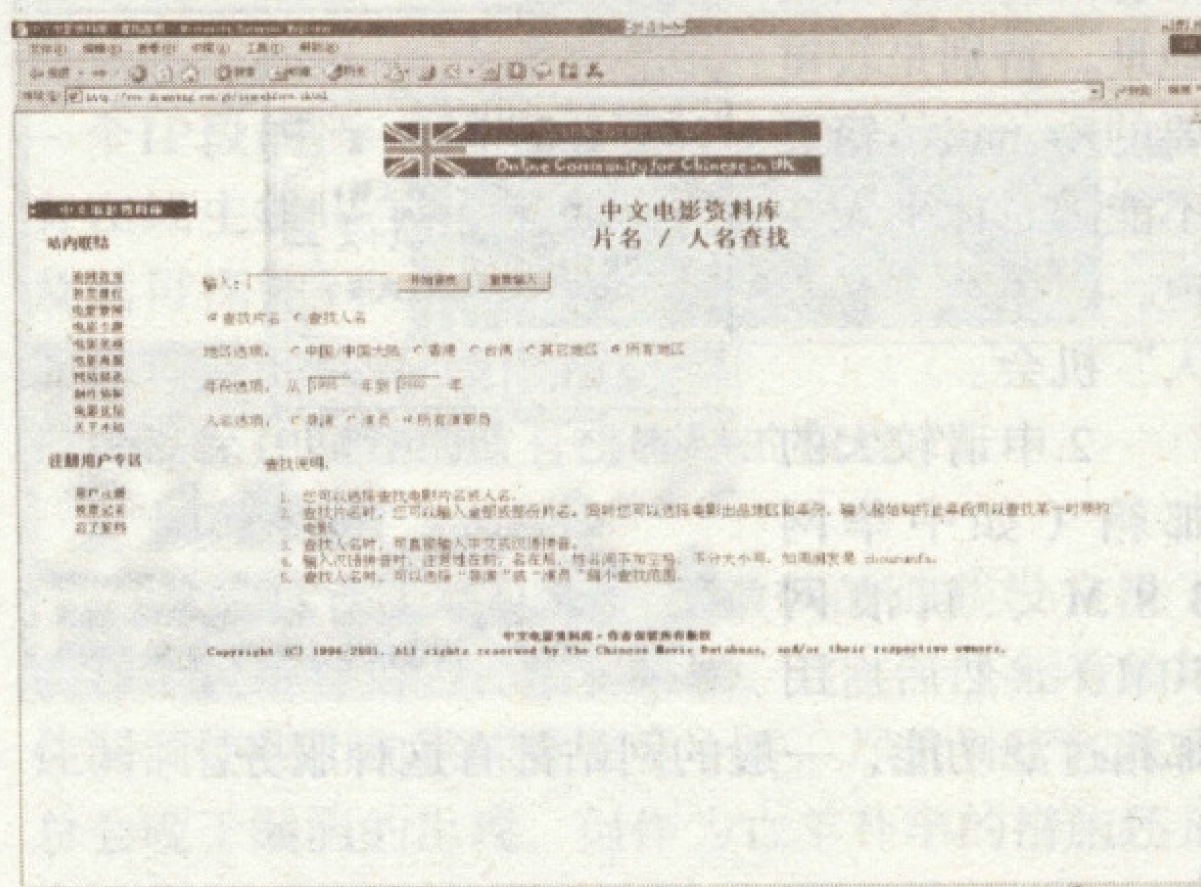
"中文电影资料库"绝大部分电影简介、影评、专题文章都是由网友写作和提供。如果有兴趣为喜爱的电影写故事梗概、短评或为喜爱的影星、电影人写简单的介绍，都可以交给"中文电影资料库"发表。

"中文电影资料库"收集了包括所有以华语



为主要对白以及在中国拍摄的无声电影。这里华语指国语（普通话）及各地方言，包括占华语电影很大比重的粤语片和相当数量的闽南语片、厦语片、潮语片、沪语片等，各地的戏曲片也包括在内。中国在20世纪10-30年代拍摄了大量的无声电影，这也是"中文电影资料库"收集的范围。中国大陆、香港特区和台湾省是中文电影的主要产地。其它地区如澳门特区、北美等也曾生产过少量中文电影。"中文电影资料库"有一个单独的清单，列出一些有关中国、中国文化、华人的非中文电影，以及有华人参与的非中文影片资料。

"中文电影资料库"的内容还包括中文电影的基本制作资料和相关资料。基本制作资料指电影



的名称、出品年份、英文名、类别、出品地区、片长、对白、色彩、出品公司、剧照、演职员名单等；相关资料包括故事梗概、电影评论、成本票房、获奖记录、拍摄花絮、拍摄地点、相关书籍、影音制品、网络连接等。另外，还提供演职员有关的生平简介、网络连接、相关书籍等。

除了影片和演职员两部分资料外，"中文电影资料库"还提供另一些与中文电影有关的资料，如中文电影新闻、各大中文电影奖项及中文电影参与国际电影节的情况、电影网络、制作中的中文电影等。它特地开辟一个"电影专题"的单元，以专题形式介绍一些特定的话题，如年度中文电影回顾，20世纪40-60年代电影明星介绍等。

"中文电影资料库"是由影迷主持和维护的，所有资料都是由热心网友提供，特别是电影的故事梗概和电影评论。

网友可通过"中文电影资料库"的资料查询功能来寻找电影资料。为方便浏览，它还提供了一个片名索引。网友们还可在"中文电影论坛"上进

行相关主体的讨论。

E！乐在线

http：//www.china.eonline.com/

E！乐在线www.china.eonline.com是亚联网信息技术（北京）有限公司旗下的专业影视娱乐网站，向广大网民提供高速优质的娱乐资讯，并为中国影视界与全世界的信息交流与沟通提供渠道。E！乐在线得到美国最大的影视娱乐网站www.eonline.com和香港、台湾地区及新加坡姊妹网站的支持。在这里，你可以一览明星风采，目击焦点事件，纵观娱乐盛事，感受时尚气息。

E！乐在线主要栏目有E！新闻、E！专题、E！明星、E！片场、E！评论、E！聚会等。



E！新闻主要报导全球最新娱乐快报，图文并茂，让你足不出户便知天下大事，在第一时间曝光重要事件。

E！专题将娱乐界的焦点事件、热门话题尽数收录。每周策划出深度主题报道，业内人士成功秘诀、不为人知的酸甜苦辣，相关内容一个都不放过。它还包括资深影评人评选出的另类排行榜，观点十分出奇，以及各地记者全面报道全球娱乐盛事，披露隐藏其中的内幕隐情。

E！明星透露给娱乐圈内最刺激的绯闻逸事、八卦闲话、谁是谁非、自由评说。所有明星全部聚集于此，还有独一无二的专访，详尽的明星档案，使人乐不思蜀。子栏目“时尚警察”追踪明星衣着，从头到脚，有无品位一览无余。并以独家观点评选每周一星，不管褒贬吹捧，只要热得烫手。

E！片场里有全球最新上映影片介绍及票房排



行。不管身处何地，都可以先知为快。上个世纪经典影片在这里也能重现眼前，温故而知新，不亦快哉！此外，这里的收藏内容包罗万象，最炫的海报集锦，最酷的俊哥靓妹，最新之剧照荟萃，在这里可装满你的口袋。

E！评论是影评专家对最火影片全面分析，独特论点让人耳目一新。最新影碟重点推荐，不必再花冤枉钱。

E！聚会里，E！乐在线的电影博士时时恭候光临，无论问题多么稀奇古怪，有问必有答；影视沙龙提供交流会堂，言论自由，任凭发挥；不定期的游戏节目，奖品多多，不拿白不拿；精彩内容预告，让人心中有数。

E！乐在线从内容上看是一个不错的综合类娱乐网站。

DVD电影资讯网

http://www.mtvdb.com/

电影——带给我们的不仅是视觉上的享受，

更是一种生活态度、一种身临其境的感觉，它给予我们灵感，给予我们超脱。

DVD电影资讯网站是北京中科力盛数码技术有限公司独立投资和开发的电影资讯实用型网络数据库。

DVD电影资讯网始建于1998年3月，并于1999年7月1日正式上网发布。它可为专业电影工作者、电影爱好者以及超级发烧友提供DVD软硬件的商业与技术信息。它全面搜集DVD影碟出版、电影发行、DVD行业动态和片目的详细资料，并将DVD影碟中的精品推荐给网友。DVD电影资讯网力求成为



DVD视频爱好者和AV发烧友的实用资料库。

DVD电影资讯网站目前数据容量为63兆，电影图片资料已达1850兆以上，可以使用片名搜索、人名查询、高级搜索和分类浏览4种方式查找电影片目。到目前为止，它已搜集了世界范围内出版发行的DVD电影资料约8279种，可供查询的电影人姓名26388个，DVD影碟图片资料25000余张，并正高速补充和更新DVD数据库的各项内容。此外，还提供DVD产业、电影相关行业的专业术语和影片获奖信息等资料。

开眼电影网

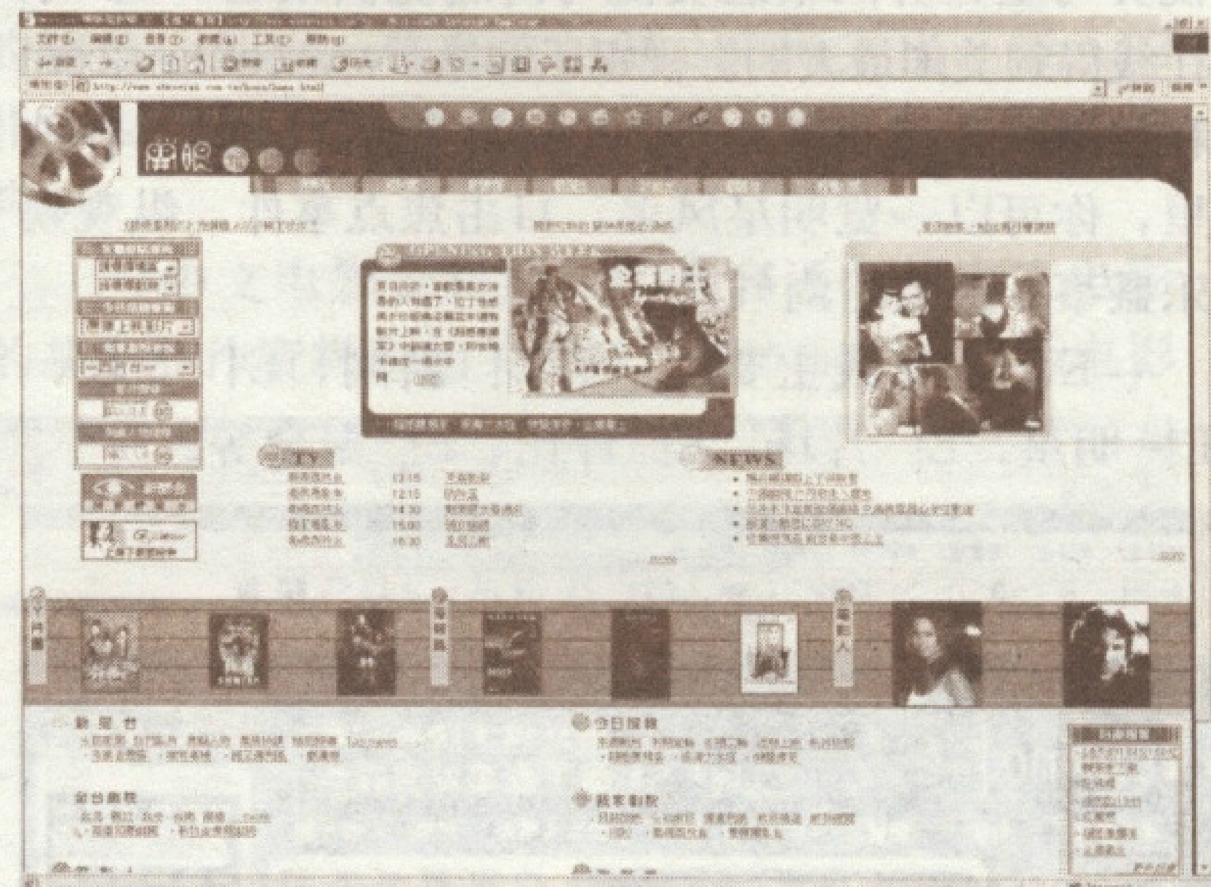
http://www.atmovies.com.tw/

开眼电影网是一个繁体中文网站，主要提供的是中国台湾省内的电影上映情况。但是因为它具有出色的内容，所以依然值得推荐。

开眼电影网提供了最新的电影情报信息和即将上映的影片介绍。新片介绍中分为首轮影片介绍、查询，二轮影片介绍、查询，近期影片介绍、查询等栏目。

开眼电影网还有完整的中文电影数据库，包括片库Film（电影影片数据库）、电影人Star（电影人物数据库）和海报墙Poster（海报数据库）3个类别，在这里可以方便地查询影片、电影人以及电影海报信息。

开眼电影网作为一个综合性的电影网站，还收集了和电影相关产品的信息，并且分列在不同的栏目里，有书籍BOOK（电影原著小说、相关电影书籍），原声带CD（电影原声带、电影配乐、合辑），VCD（电影VCD），DVD（电影DVD），录



像带（电影录像带）。

当然，讨论板也是开眼电影网的一个特色，在这里可以和来自五湖四海的朋友一起探讨有关电影的话题。并且在不久的将来，开眼电影网还将开辟下载专区，提供经典影片的下载，这样就可以把喜欢的电影收在自己的硬盘里了。

海盗船DVD资讯网

http://www.hdcdvd.com/

DVD碟片的发烧友可能很少有不知道海盗船DVD资讯网的，它被中国DVD发烧友大联盟指定为其北京地区专业购买网站的称号，足以证明它在DVD资讯方面的领先地位。

海盗船DVD资讯网是立足于北京地区的DVD碟报网站，它在最快的时间内收集国内外最新的DVD资讯，介绍最新的DVD技术和DVD影片，包括DVD的最新技术情报、发展情况和各类影片的发行状况。

从现在起，在海盗船DVD资讯网注册的网友，除享有海盗级优惠政策外，还可以参加每周举行的抽奖活动，有机会得到正版DVD电影一套、正版CD一张、DTS DVD两张或最新DVD一张等不同的奖项。

应用心得

Windows Me控制面板解析

天津 彭艺骞

只要我们使用的是Windows操作系统就离不开“控制面板”，因为它控制着系统中的硬件和软件。例如：打印机、调制解调器、添加/删除程序等，所以我们必须对它多加了解，这样在使用Windows时才能够得心应手。下面就为大家介绍一下“控制面板”。



图1

1.“Internet选项”和“Internet Explorer浏览器”中的“Internet选项”功能一致，是对IE浏览器进行设置和管理用的。

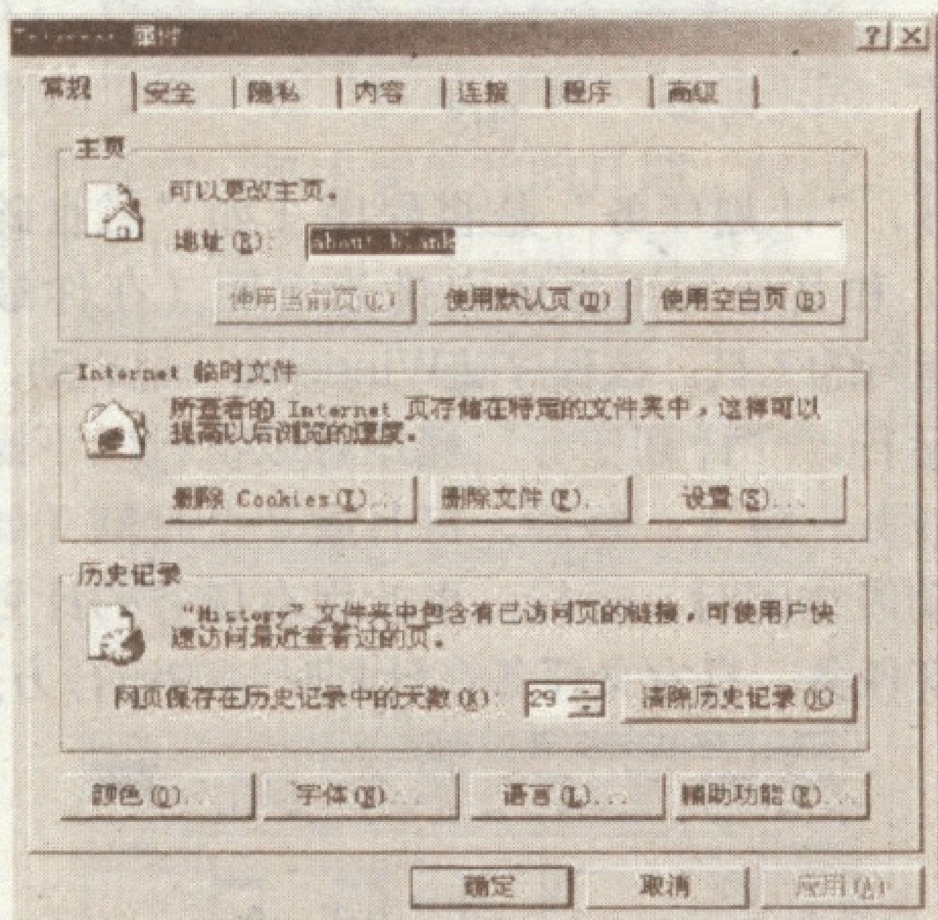


图2

2.“ODBC 数据源（32 位）”，是管理Windows数据源的工具。如果要更改ODBC 数据源的设置，可以用“控制面板”中的“ODBC 数据源（32位）”设置以一或多个“数据源名称（DSN）”的形式来创建和维护数据源连接信息DSN中的信息，包括ODBC（开放式数据库连接）驱动程序的名称、版本和其他信息。DSN信息中还有有关后端数据源、授权、语言转换和调试等的信息。

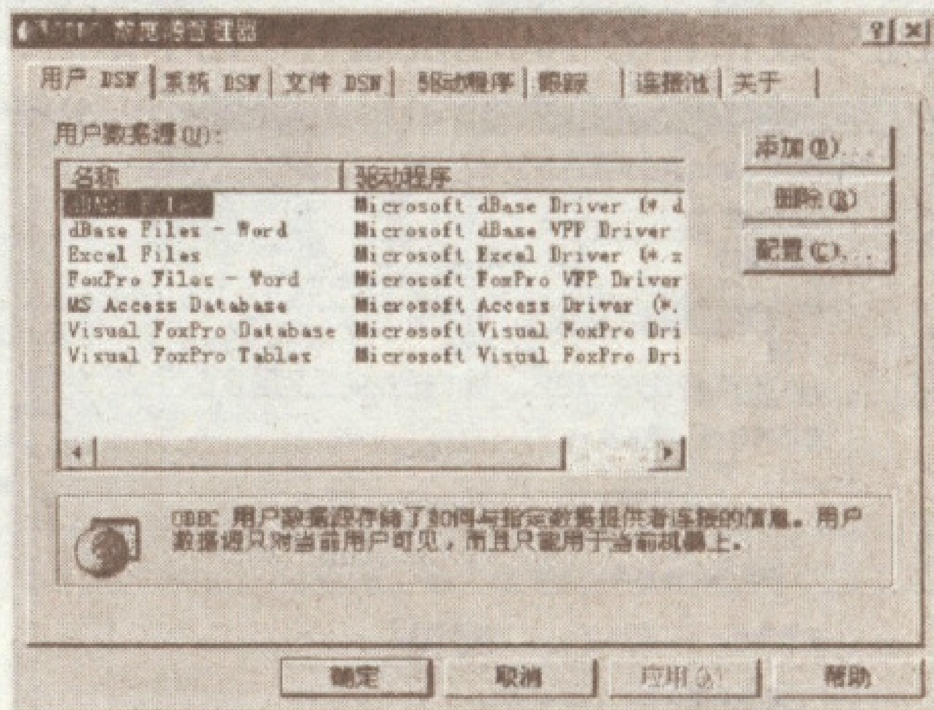


图3

3.“拨号网络”的功能有两种：（1）连接到另一台计算机或网络；（2）连接到Internet。但必须具有相应的硬件设备，如调制解调器等。要想连接到Internet还必须做以下准备：获得Internet帐户（现在我们可以设置如：2163、169、96863等方式接入Internet，这种方法对上网时间不是很长的人特别适用）；设置通讯硬件；确保已安装了“拨号网络”；安装Windows的TCP/IP协议；输入TCP/IP信息；设置与访问提供商的连接；对Internet服务提供商拨号。

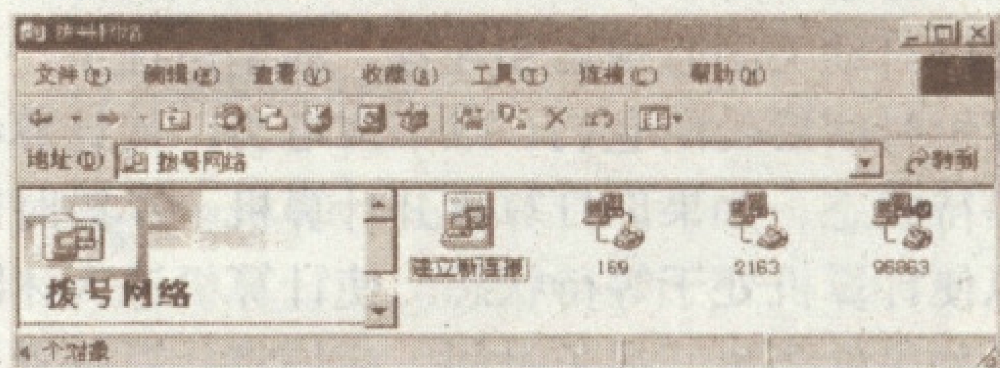


图4

4.“添加打印机”可以对你的打印机进行添

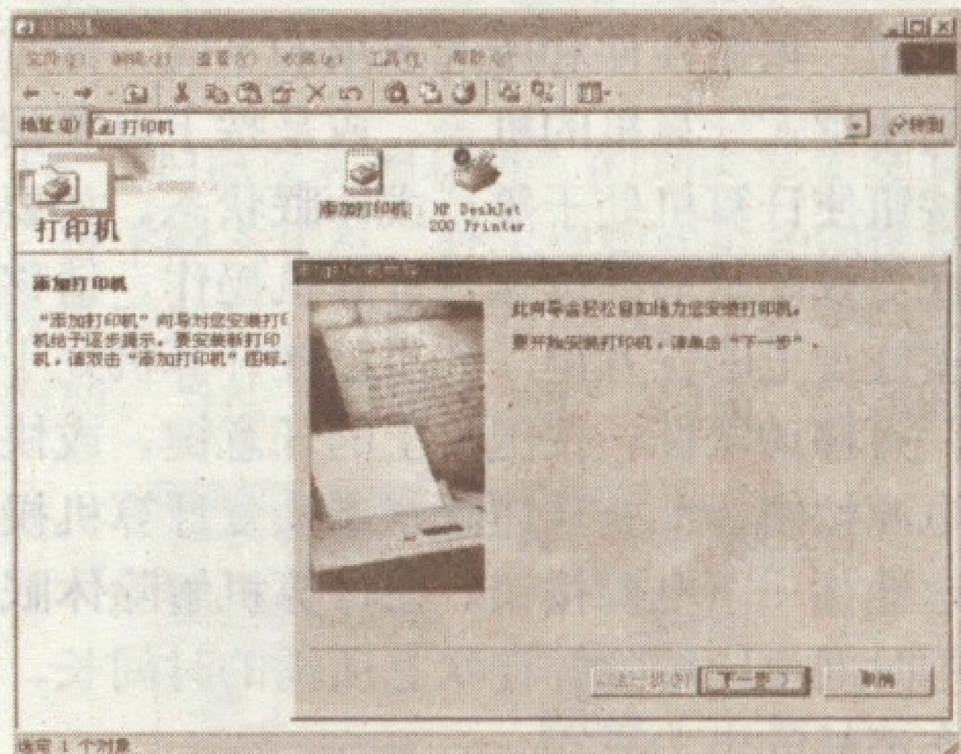


图5

加、删除、测试、设置默认打印机等方面的管理。如果你想添加打印机，就可以在“控制面板”中双击“添加打印机”，然后按照屏幕提示操作。如果想打印测试页，应首先确保打印机已打开并准备打印。

5.“电话”可以用来设置计算机的拨号。它可以控制计算机的拨号方式，包括是用音频拨号还是用脉冲拨号服务、指定区号拨叫标准、禁用呼叫等待警报、指定外线和长途号码以及输入电话卡信息。

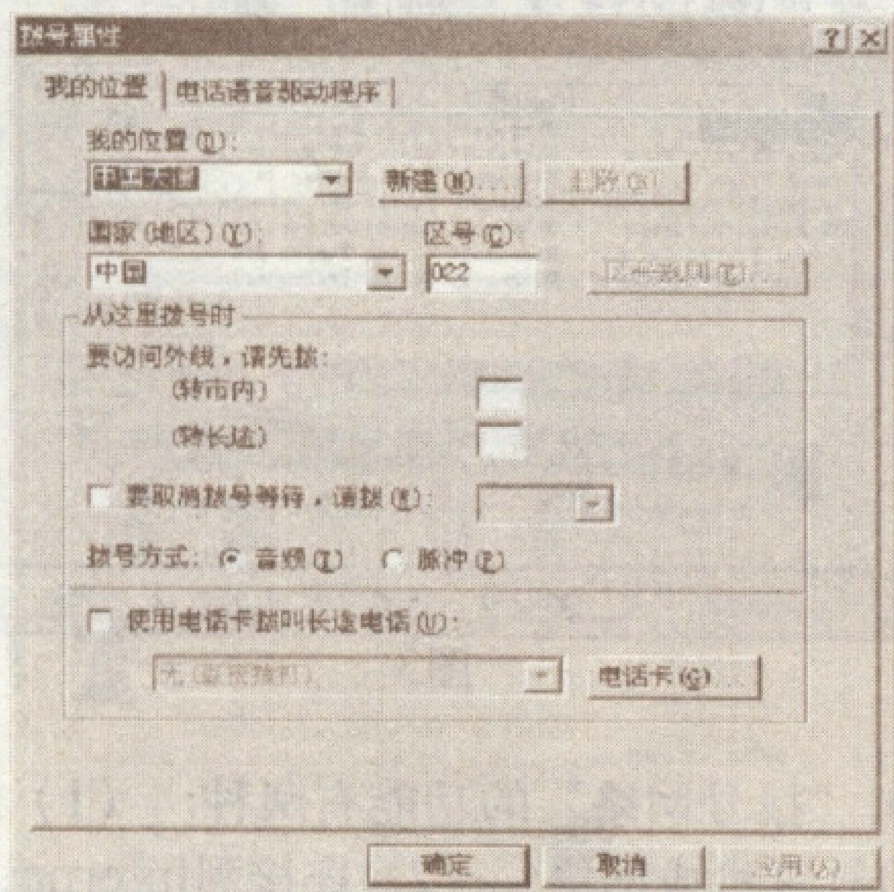


图6

6.“电源管理”可以降低部分计算机设备或整个系统的耗电量。通过选择电源使用方案可以实现此功能。该方案是计算机管理电源使用情况的设置集，包括关闭计算机组件或使计算机处于低功耗状态的预设时间设置。你可以创建自己的电源使用方案，或者使用Windows提供的方案，也可以调整电源使用方案中的个别设置。例如，根据硬件不同，你可以自动关闭监视器和硬盘，典型情况下，可以设置短时间后关闭它们，以节省电力；使计算机处于等待状态，如果你打算离开计算机一小段时间，可以使计算机处于等待状态；使计算机进入休眠状态，如果你要离开很长时间，应该将计算机置于休眠状态。休眠状态会关闭计算机，但当你重新启动时，关闭计算机时打开的所有程序和文档将全都还原到桌面。根据硬件和所选选项的不同，你可以通过关闭便携式计算机的机盖，或是按下电源按钮或睡眠按钮使计算机处于等待或休眠状态。如要在关闭监视器或硬盘后继续执行计算机操作，请移动鼠标或按键盘上的任意键；如果已使计算机处于等待状态，可移动鼠标、按键盘上的任意键，或快速按一下电源按钮；如要从休眠状态恢复计算机操作，请快速地按一下电源按钮。使计算机解除休眠状态所需的时间要比解除等待状态所需的时间长，但休眠状态消耗的电力更少。

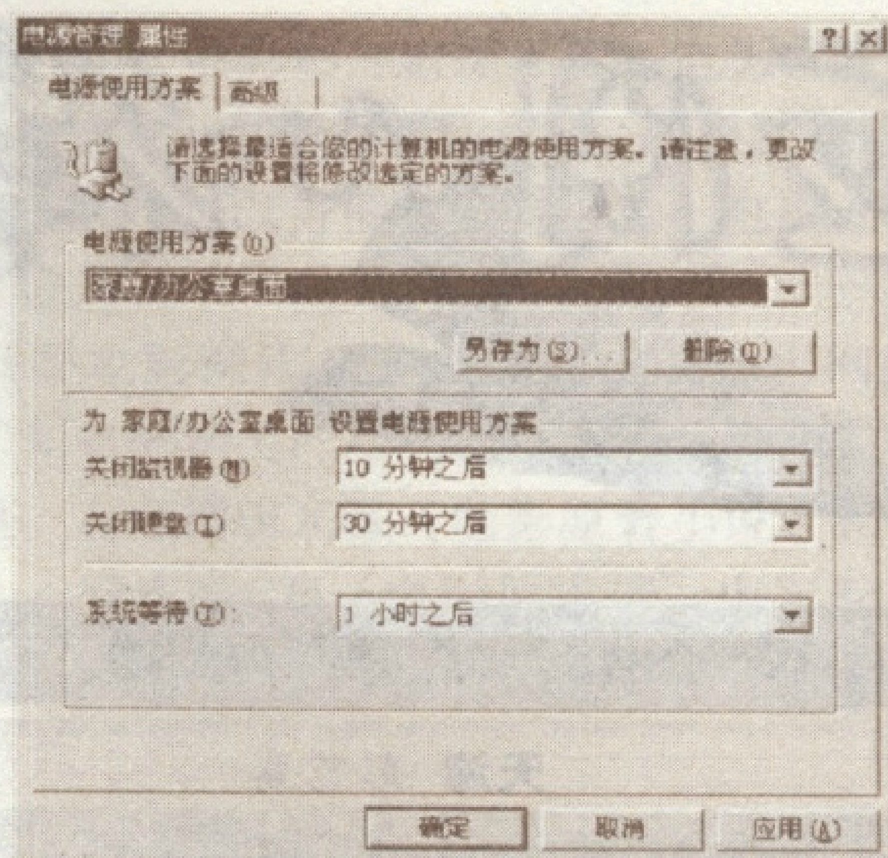


图7

7.“调制解调器”的功能是对调制解调器进行安装/删除和配置。安装调制解调器按屏幕上的提示操作即可；配置调制解调器，先选择要进行配置的调制解调器，然后单击“属性”，进行所需的更改。在“常规”选项卡上，更改“端口”、“扬声器音量”或“最快速度”设置。单击“连接”选项卡，更改“连接首选项”或“拨号首选项”设置。单击“连接”选项卡，然后单击“端口设置”或“高级”，更改“端口设置”或“高级”连接设置。

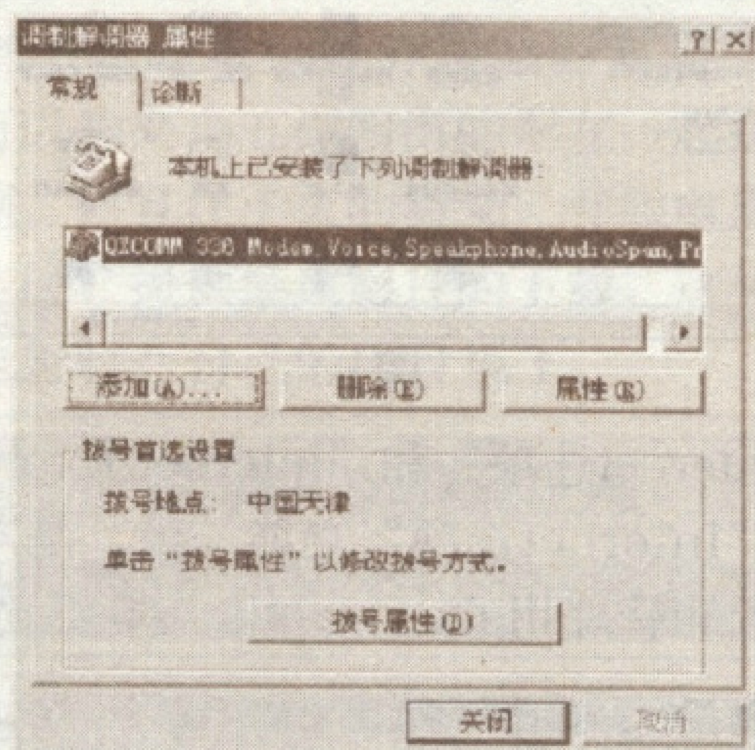


图8

8．“计划任务”是将程序（如“磁盘碎片整理”）和其他实用程序安排为定期（在你最方便时）运行的工具。该程序随Windows一起启动，并在后台运行。“计划任务”程序可以执行以下操作：安排任务在每天、每周、每月或某个时刻（如计算机启动或空闲时）运行；更改现有任务的计划或关闭现有任务；自定义任务在计划时刻的运行方式。

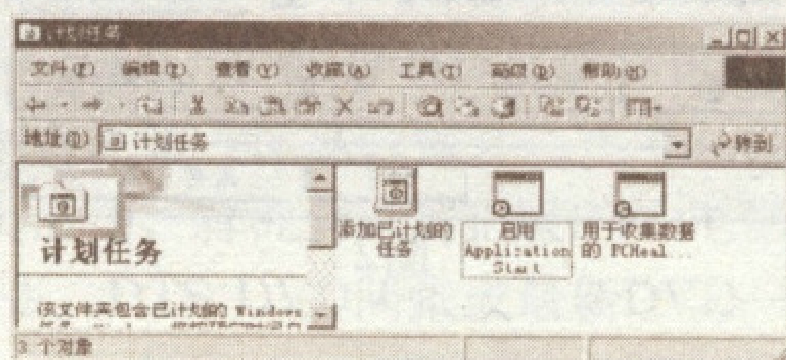


图9

9．“键盘”的功能是对键盘输入提示符、语言、布局等进行设置。具体方法如下：在“速度”选项卡上，可进行下面操作：如要调整在按住一个键之后字符重复出现的延迟时间，请拖动“重复的延缓时间”滑块；如要调整在按住一个键时字符重复的速度，请拖动“重复速度”滑块。在“速度”选项卡上，拖动“光标闪烁速度”滑块可以测试光标在滑块区左端以新频率闪烁。单击“语言”选项卡，然后单击“添加”，在“语言”列表中，单击要添加的键盘语言，可以添加所需的语言。

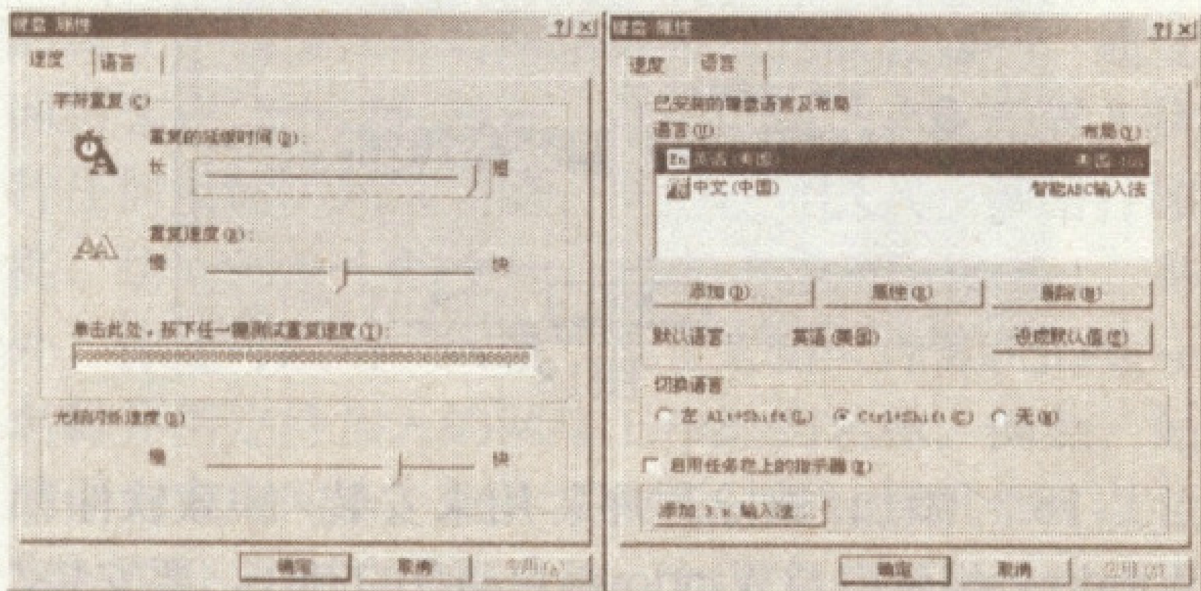


图10

10．“密码”是用来管理和保护Windows安全的工具之一，它可以用来更改Windows的密码。

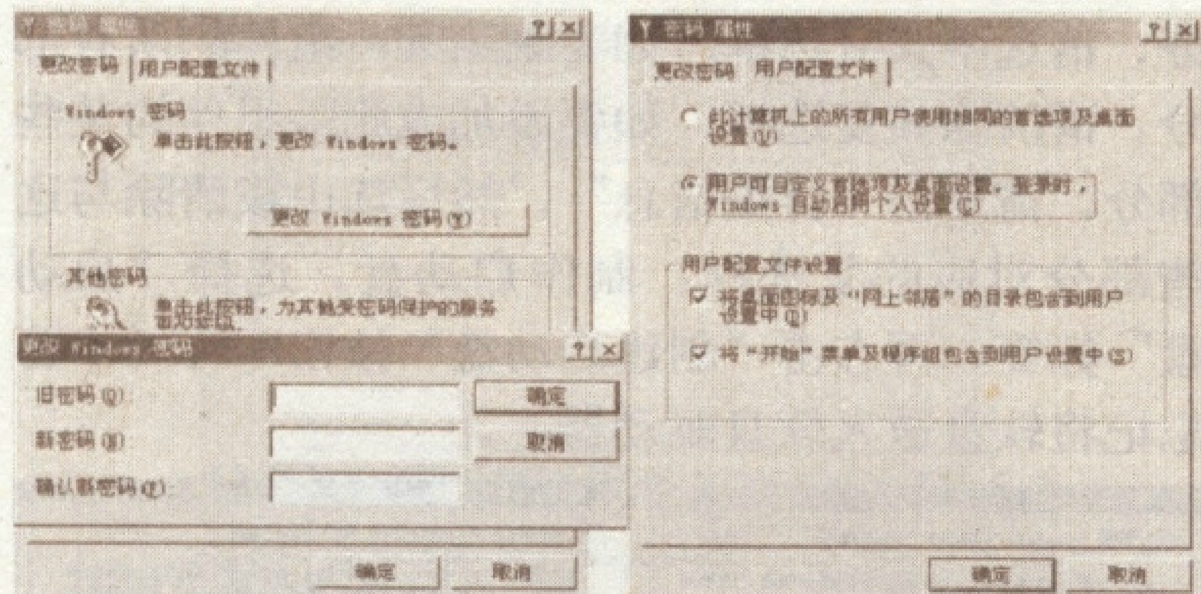


图11

11．“区域设置”可以更改数字、货币、时间和日期的设置。在“区域设置”选项卡的“国家/地区”列表中，单击要使用的日期、时间、数字和货币格式的区域名称，来完成区域设置。

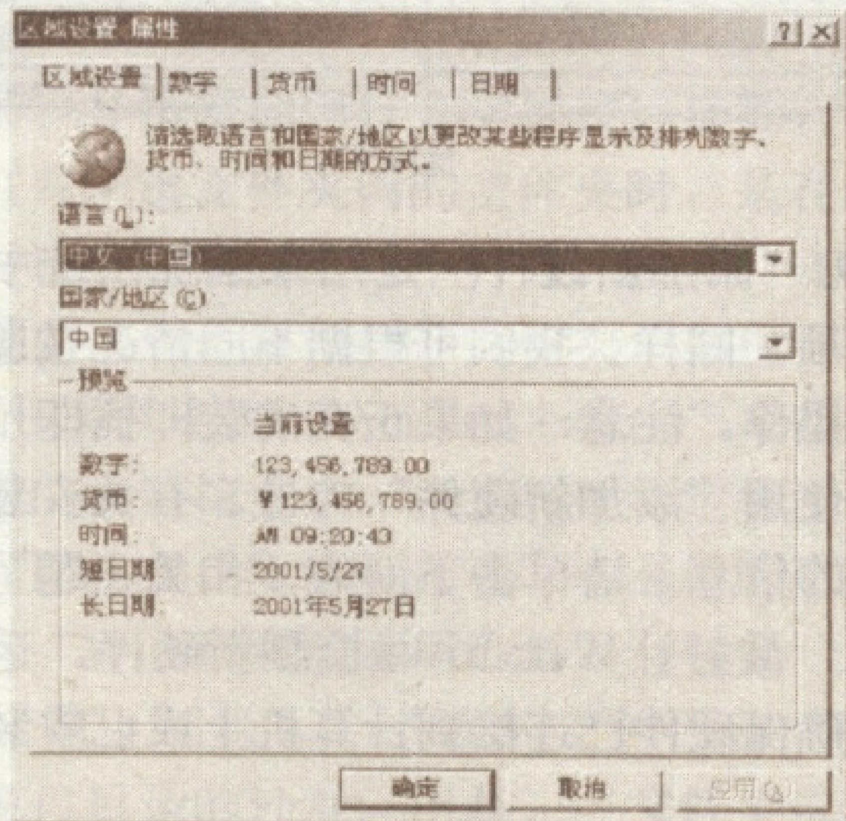


图12

12．“任务栏和开始菜单”是用来“自定义任务栏”和“开始”菜单的，也可使用这些设置来清除“文档”菜单中的内容。通过指定任务栏的显示方式以及是否可移动和调整其尺寸，可自定义任务栏；通过关闭“个性化菜单”并指定在“开始”菜单中显示的项以及其显示方式，可自定义“开始”菜单。

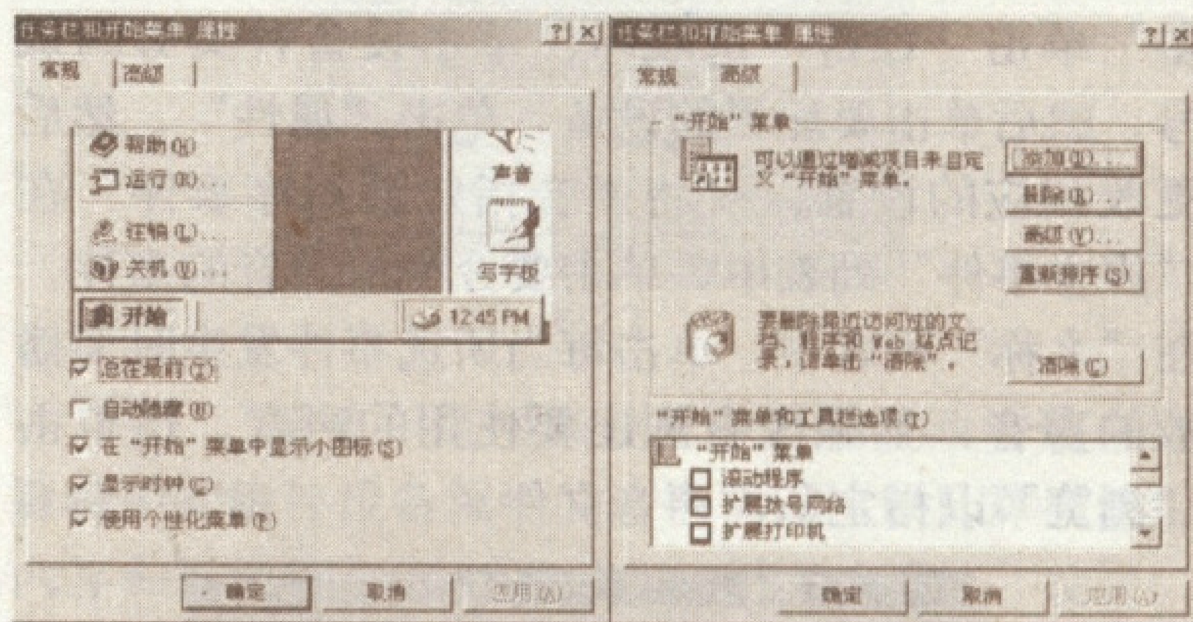


图13

13．“日期/时间”是用来更改计算机日期、时间和时区的。具体方法如下：如要更改月份，请单击月份列表，然后单击正确的月份；如要更改年，请单击年列表的箭头，或者键入正确的年；如要更改天，请在日历中单击正确的天；如要更改小时，请选择小时，然后单击箭头增加或减少该值；更改分钟、秒钟以此类推；如要更改AM/PM指示器，请选择该指示器，然后单击箭头。如果要更改时区，在“时区”列表中，单击当前所在的时区。

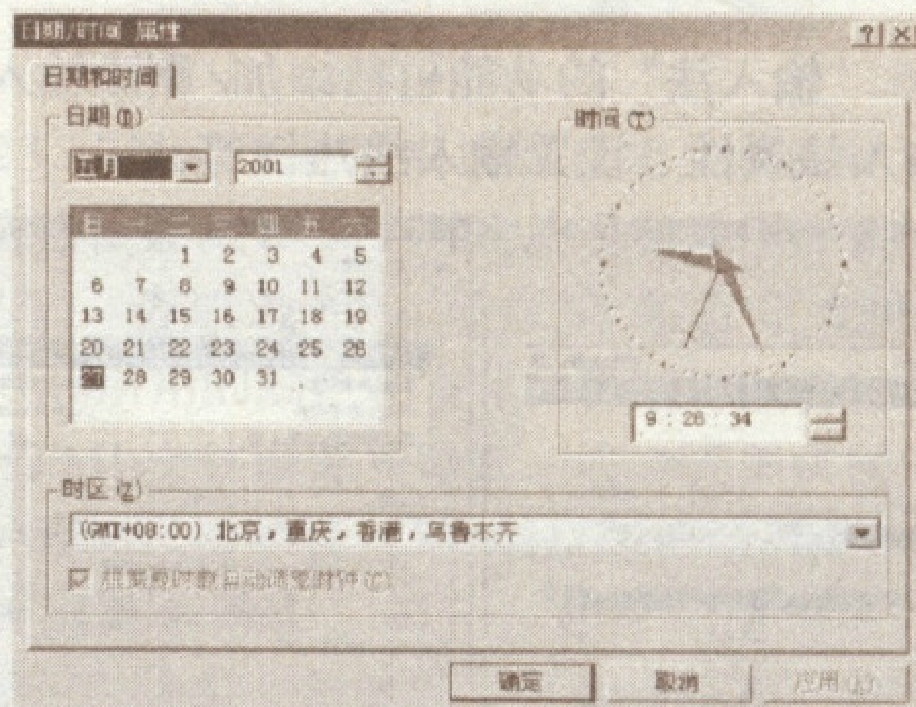


图14

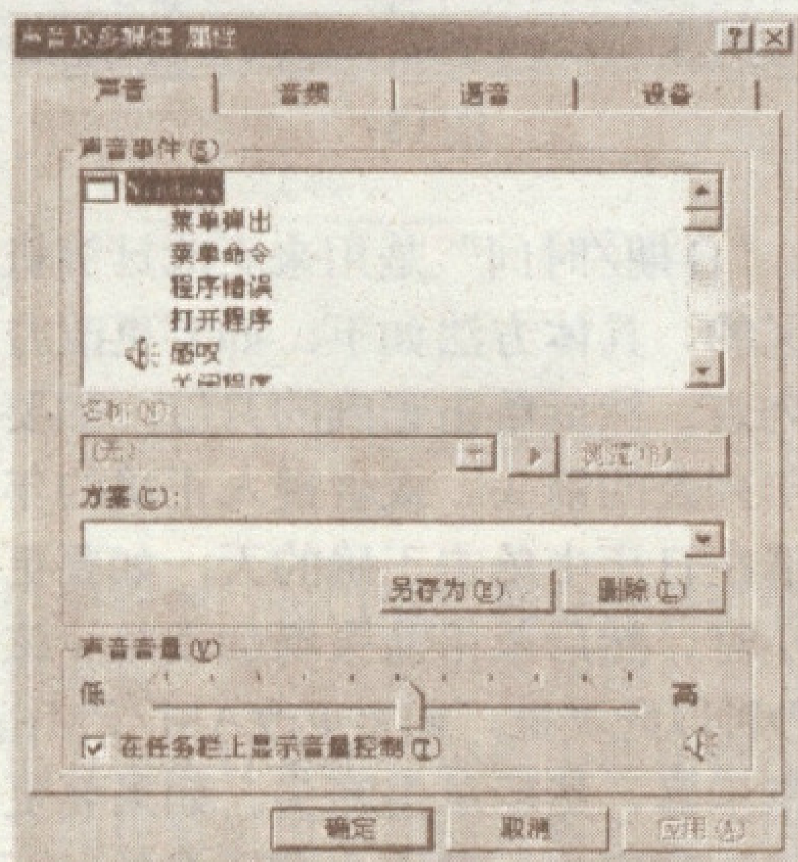
14．“扫描仪和照相机”的功能是安装其他扫描仪、数字静态相机、数字视频相机和图像捕捉设备。设备安装后，可将其链接到计算机中的某程序上。例如，当按下扫描仪上的“扫描”按钮时，可



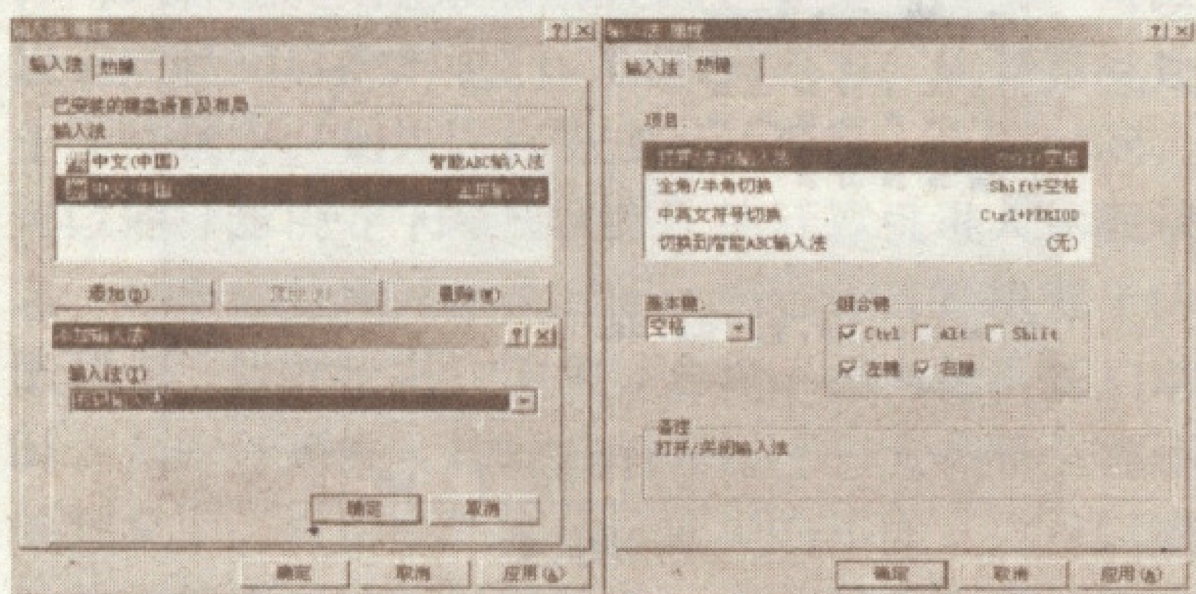
图15

在选择链接的程序中自动打开已扫描的图片。

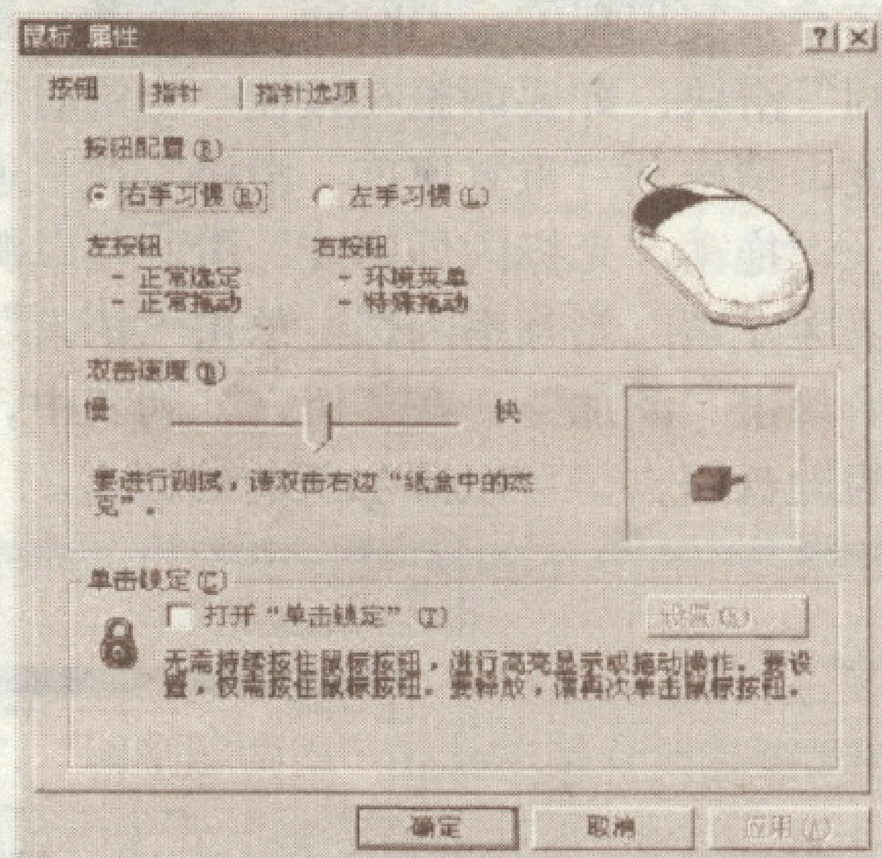
15．“声音及多媒体”的功能包括调整播放音量、配置多媒体设备、将声音指定给程序事件。方法如下：“调整播放音量”单击“音频”选项卡，在“播放声音”下，单击“音量”，在“音量控制”中，拖动滑块来调整音量；“配置多媒体设备”单击“设备”选项卡；单击设备种类旁的加号，然后单击要配置的设备，单击“属性”，然后更改相应的设置；“将声音指定给程序事件”在“声音事件”列表中，单击要分配给声音的事件，在“名称”列表中，单击每当所选事件发生时要播放的声音。如果没有列出要使用的声音，请单击“浏览”以指定所需声音文件。


图16

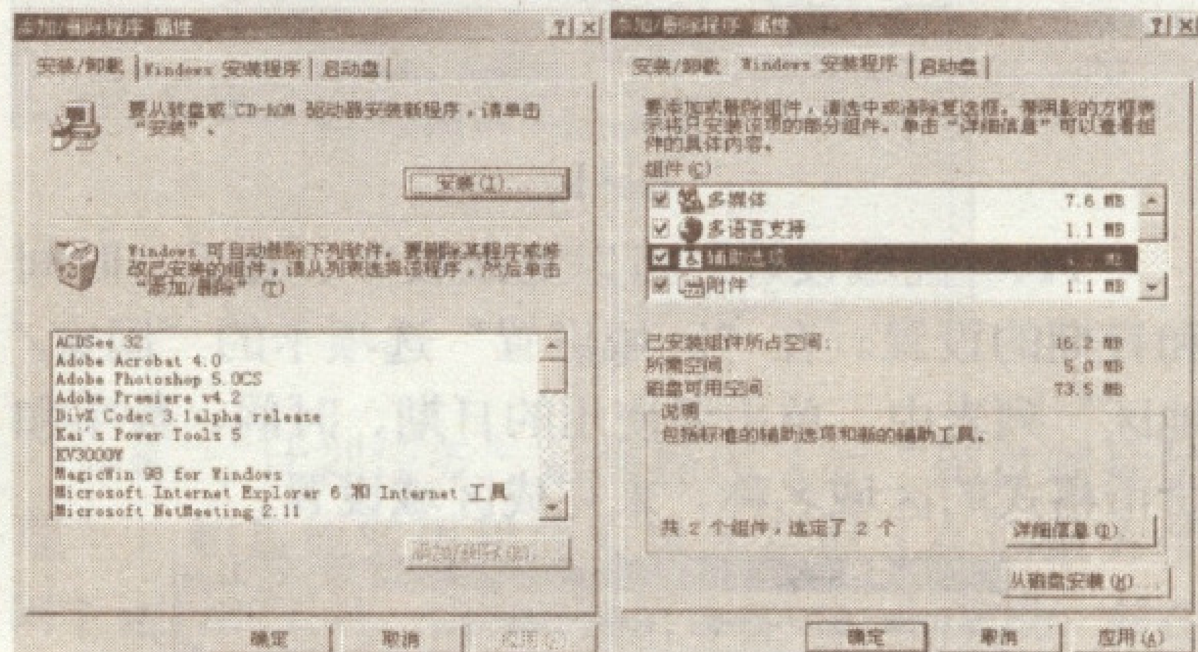
16．“输入法”的功能包括添加/删除输入法、更改输入法属性、设置输入法热键等。


图17

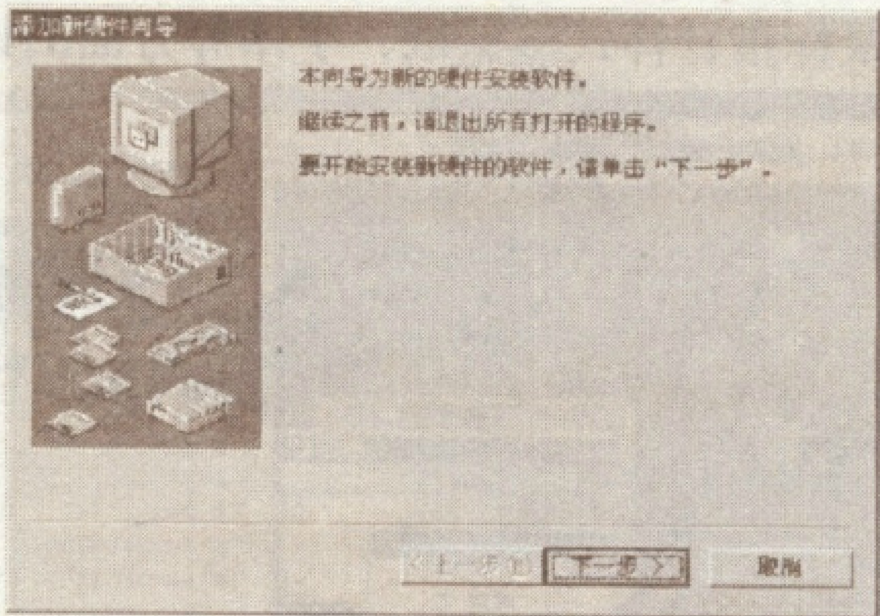
17．“鼠标”可以对其左/右手习惯、双击速度、指针样式、移动速度等进行响应调整。关于鼠标的使用：用鼠标在屏幕上的项目之间进行交互操作就如同现实生活中用手取用物品一样。可以用鼠标将对象移动、打开、更改以及将其从其他对象之中剔除出去。用鼠标的主按钮（即左按钮）可以完成选中并单击对象、指定文档中鼠标光标的位置、拖动对象以及实现其他许多有用的操作；用从属按钮（即右按钮）可以显示随右键单击位置不同而相应变化的命令菜单。该菜单包括单击鼠标时所在区域的通用菜单命令，因而非常便于快速完成操作。


图18

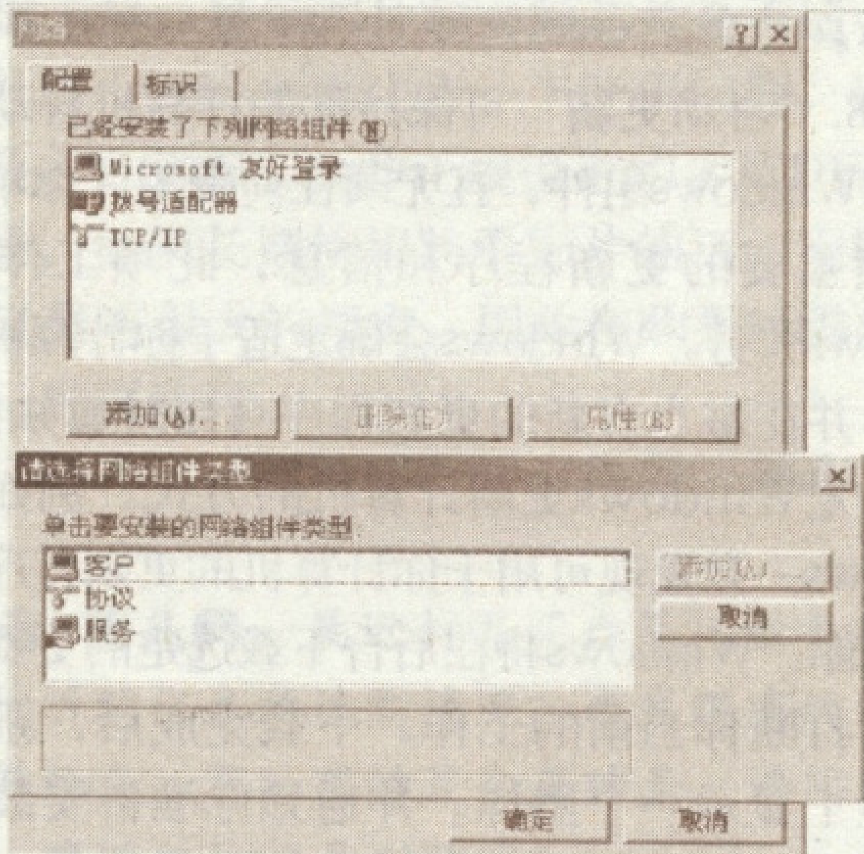
18．“添加/删除程序”用来安装/卸载软件和Windows组件以及Windows启动盘的制作。要安装/卸载软件，可按照屏幕提示进行操作。添加或删除Windows组件单击“Windows安装程序”选项卡，然后单击以下任一项：如要添加某一组件的所有部分，请选中其复选框；如要删除某一组件的所有部分，请清除其复选框；如要添加或删除组件的某些部分，请单击“详细信息”，然后选中或清除与这些部分对应的复选框。制作启动盘，选择“启动盘”标签，再点击“创建启动盘”按钮即可（不要忘记将软盘放入软盘驱动器）。


图19

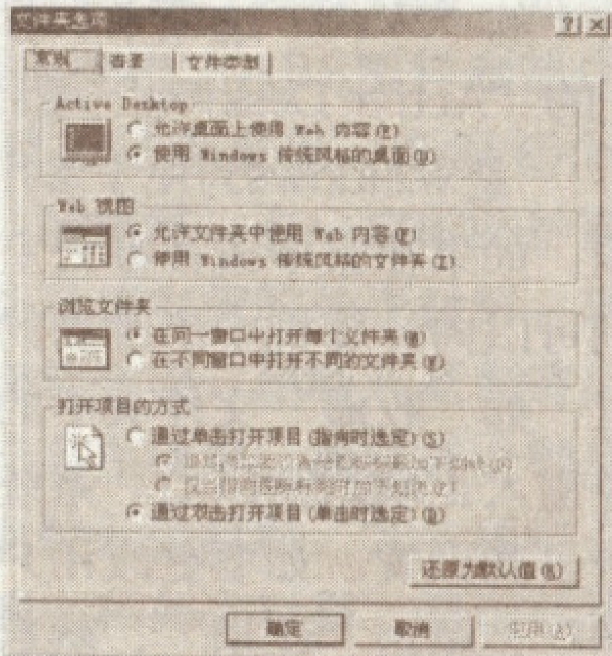
19．“添加新硬件”是用来添加系统中硬件设备的选项。同样，我们可根据不同情况按照屏幕提示进行操作。注意：如果正在安装即插即用设备，请不要使用“添加新硬件”向导。有关安装即插即用设备的信息，请单击下面的“相关主题”，只要有可能，最好让Windows检测新硬件。运行向导前，请确保硬件已连接到计算机上或已安装好其组件。


图20

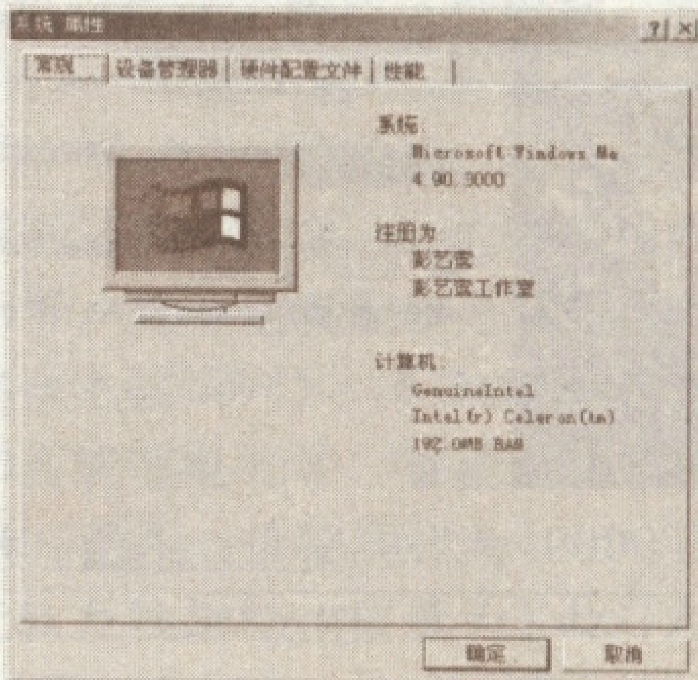
20．“网络”是用来设置添加或修改网络组件的属性，以便获得对网络资源和功能的访问。通过网络客户、协议和服务，你可以将计算机配置为执行任何所需的网络功能。例如，可以共享网络打印机、访问网络上的文件，或者连接到Internet。另外，你还可以用“网络”设置来输入计算机的唯一名称并指定待加入的网络工作组的名称。例如，如果你有家庭网络，则你家中所有的计算机都可以共享一个公共的工作组名称。如果你连至Internet，则你的Internet服务提供商（ISP）可能提供有IP地址、DNS配置以及网关信息，你可以输入和修改这些设置。


图21

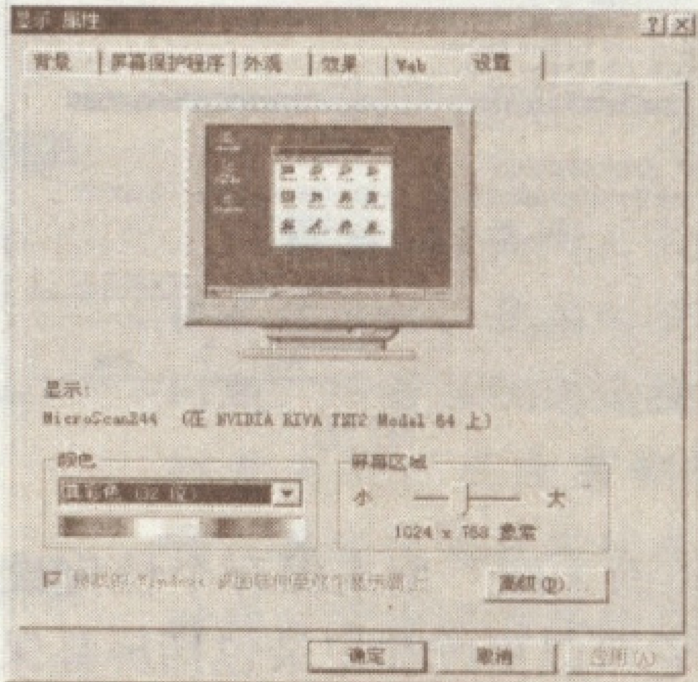
21．“文件夹选项”用来更改桌面的外观及文件夹内容，并指定如何打开文件夹。例如，你可以选择在打开所选文件夹内的文件夹时，是在单一窗口中打开还是在层叠窗口中打开。此外，还可以指定是通过单击还是双击打开文件夹。你也可以使用“文件夹选项”打开“Active Desktop”功能、显示文件夹中的超链接文本、指定打开特定类型文件所使用的程序。在“文件夹选项”中进行的更改会应用到所有“Windows资源管理器”（包括“我的电脑”、“网上邻居”、“我的文档”和“控制面板”）窗口目录的外观。但是，“文件夹选项”设置不适用于文件夹工具栏。


图22

22．“系统”是用来设置查看和更改安装在计算机中的硬件设备属性的，也可以控制计算机使用内存和查找特定信息的方式。利用“系统”设置，你可以启用和禁用各种硬件设备，并为不同的硬件配置创建硬件配置文件。由于篇幅有限，具体的使用方法请参阅其他相关文章。


图23

23．“显示”是用来设置自定义桌面和显示特性。这些设置控制了桌面的外观和监视器显示信息的方式。功能包括：可以完全自定义屏幕上Windows所用的颜色和字体。你还可以将图片、图案或HTML文档设置为墙纸，或者设置带密码的屏幕保护程序以保护你的地下秘密。“显示”设置还能更改屏幕分辨率，而且，如果你使用多台监视器，还可以为每个显示指定单独的设置。Windows Millennium Edition中的“Active Desktop”功能可让


图24

桌面的外观和工作方式像一个Web页。通过“显示属性”对话框中的“Web”选项卡，你可以添加要显示在屏幕上的“Active Desktop”项目。

24.“用户”是Windows为便于多用户使用一台计算机的选项。如果在家中或在办公室里与别人共享计算机，则可以向计算机中添加新的用户并且存储其个人设置，如“收藏”文件夹中的条目。用户下一次登录并键入正确的密码后，系统将显示其个性化的桌面背景和设置。如要更改用户及设置，只需单击“开始”，单击“注销”，然后在出现提示时键入新的用户名和密码即可。如果登录的用户必须在单位的网络上，确认在“网上邻居”属性的“主网络登录”框中选择网络用户。如果希望能够向列表中添加任何用户，则可以将“Windows登录”或“Microsoft友好登录”选作“主网络登录”。选择“Microsoft 友好登录”，启动Windows后，计算机会显示一个用户列表以便从中进行选择。

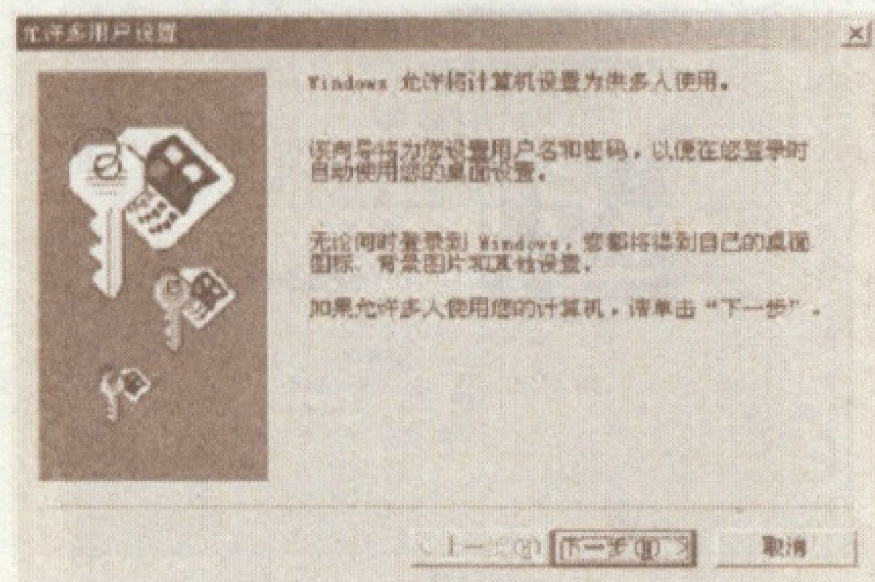


图25

25.“游戏选项”可以安装、配置及测试几种不同的游戏控制器（例如游戏杆、方向盘、飞行控制器和游戏板）；给游戏控制器安装方向舵或踏板；校准和分配游戏控制器的标识号；在某游戏中启用语音聊天。

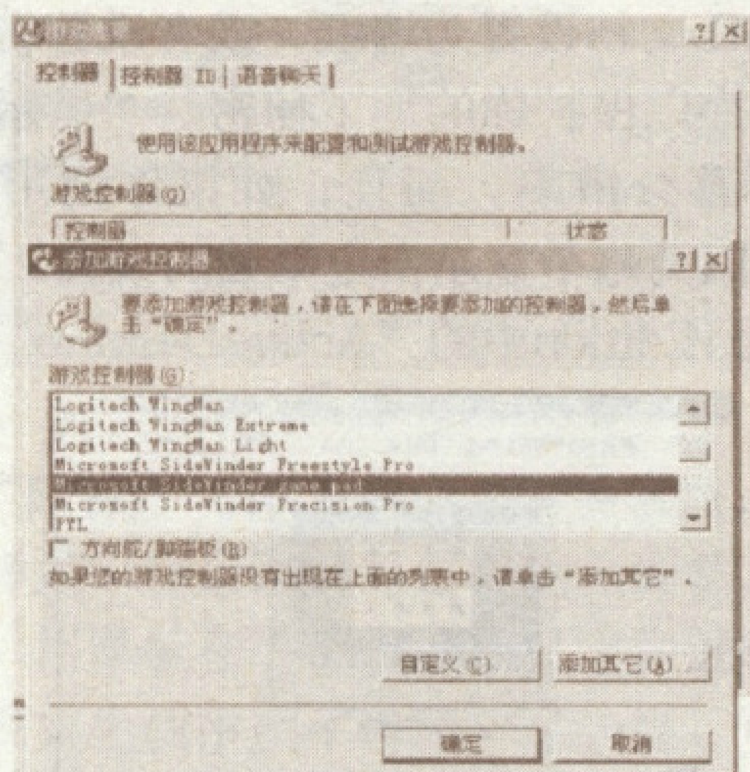


图26

26.“桌面主题”用来保存个性化设置和用于总体设置，它可以更改和记录包括屏幕保护程序、图表、鼠标指针样式、壁纸、字体等方面的设置。

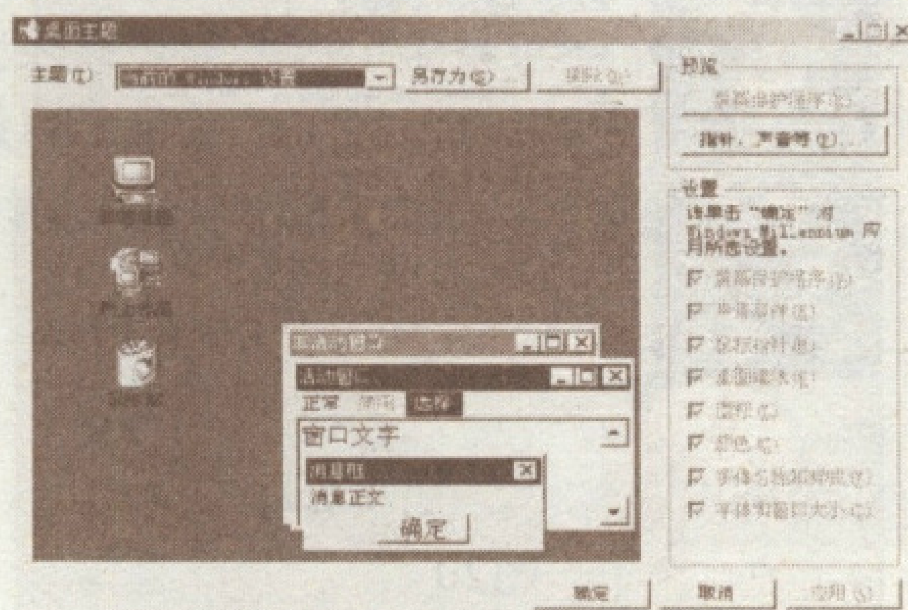


图27

27.“字体”设置用于在屏幕上显示文本和打印文本字形。在Windows中，字体是字样的意思。字体有斜体、黑体和黑斜体等类型。通过“控制面板”中的“字体”设置可添加新字体、删除已有字体、浏览某种字体示例以及按相似性查看字体。

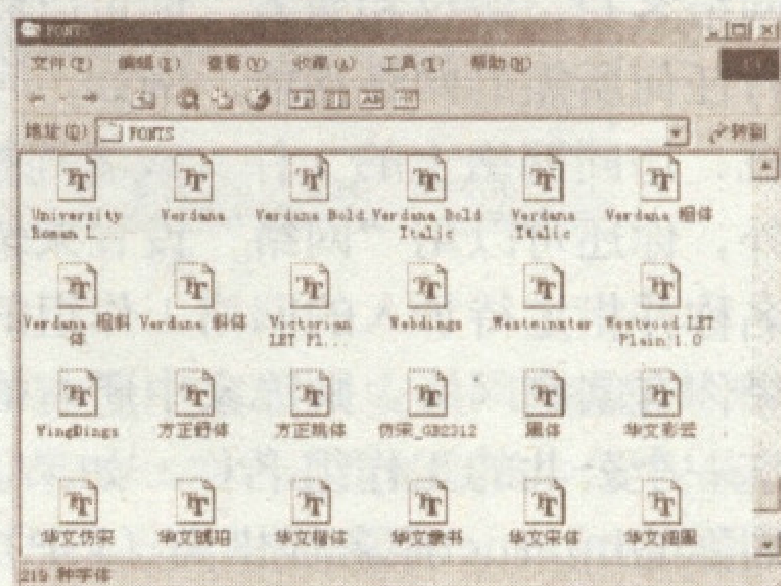


图28

28.“自动更新”可保持你的计算机自动更新到最新的Windows组件，且无须任何费用。你不必再亲自搜索重要的更新程序和信息，此项工作可交由Windows代劳。Windows会确定适于你计算机的更新程序，并在每当有新的更新程序可用时通知你。 你可以指定Windows更新计算机的方式。例如，可让Windows一旦发现可用于你计算机的更新程序时，立即通知你。Windows将在后台下载选定的更新程序，而不会打断你当前的工作。下载完成后，系统将在任务栏上显示一个图标，并通知你准备安装更新程序。如果单击该图标，你可通过几个简单步骤完成新更新程序的安装。如果选择不安装某个更新程序，Windows将从你的计算机中删除它。如果后来改变了主意，你可将其还原，请单击“开始”，指向“设置”，单击“控制面板”，双击“自动更新程序”，然后单击“恢复被隐藏的项目”。如果过去拒绝安装的任何更新程序仍适用于你的计算机，那么在下次Windows通知你有可用更新程序时，这些程序将显示出来。如果不想使用该选项还原隐藏的项目，始终可以从Windows Update Web站点下载特定的更新程序。安装某些组件后，Windows可能提示你重新启动计算机。如遇提示请重新启动计算机，否则，计算机可能无法正常工作。



客座专家　龚胜　苏旅

读者 千里成马问： 我有一台笔记本电脑，但只带有CDROM驱动器，现在我看到DVD碟片逐渐多了起来，所以就想买个笔记本用的DVD驱动器，请帮我想个解决办法好吗？

答： 据我估计，你选择DVD很有可能只能选择外置的产品，除非你的CDROM光驱可以抽取互换而且又有同样类型的内置DVD出现。选购时需要注意DVD光头是否干净，托盘是否洁净，同时读盘是否顺利、震感如何等等。当然，目前DVD驱动器多采用8倍速设计，大多只是用来看碟（数据DVD光盘非常少见），因此在购买时还要注意相应的CPU、显示屏、显示芯片和音频芯片是否适合你的笔记本电脑。同时也要注意一下区码问题。这里要说明的是，目前有不少非正规渠道的劣质DVD光盘横行市场，如果长期使用其看影片的话，无疑会对DVD驱动器有很大的损害。因此在购买时需要慎重考虑，三思而后行。

湖南　苏旅

读者 雨儿问： 最近打算买台笔记本电脑，因此四处打听笔记本的选购情况。我发现有的电脑用的是塑料外壳，有的用的是金属外壳。请问这有什么区别，难道仅仅就是耐摔吗？

答： 由于笔记本电脑具有脆弱易损的特点，因此笔记本厂商在设计产品时一直都很重视外壳的防护技术，由此设计出了诸多产品，它们多具有强度高、重量轻、散热好，防辐能力强等特点，而目前也主要以ABS塑料、镁铝合金、碳纤维和钛合金等4类技术较为突出。ABS塑料制造成本低，但散热度不高，目前已不多见。而镁铝合金的优点很多：重量轻、散热好，有一定的防护能力，因而被广泛采用，是目前主流的外壳材料。碳纤维材料的强度要高于镁铝合金，但缺点是制造成本较高，目前也有部分产品在使用。而钛合金则是新近出现的一种笔记本电脑外壳材料，其各项特点都很特出，是当前最好的一种外壳材料，目前仅被IBM等少数厂家所采用。

湖南　苏旅

读者 尚洋太岁问： 我想买台便宜的笔记本电脑，但又不想要镍氢电池、DSTN等过时的东西，请问有什么好产品推荐啊？

答： 这里笔者所指的便宜笔记本电脑应该是全新的万元价位产品，按照这种解释，满足你需求的机器是有一些哦！首先是紫光最新推出的6110EC系列，价格为10000元，是目前性能价格比最高的国产笔记本电脑之一，它的最大特点是13.3 TFT的显示屏，其他主要配置是赛扬600MHz（使用SIS630整合主板系列），64MB内存，6G硬盘、24×光驱和高能锂电池等，重量在3kG左右。其次是方正的4100系列，价格同样为10000元，其最大的特点是光软互换结构，重量为2.4kG左右，它采用赛扬600MHz，64MB内存，5G硬盘、12.1 TFT显示屏、24×光驱及高能锂电池等。类似的便宜产品还有DELL的Dimension 2500系列，使用的是赛扬700MHz CPU及Intel的整合主板结构。当然，国内的低价万元笔记本电脑产品还有联想、Winbook等部分型号的产品。需要注意的是，上述品牌配置仅供参考，可能在实际购买时部分配置会有所变动。当然，如果你选择的是二手笔记本电脑的话，其中部分产品还是带有锂电池和TFT显示屏的。不过大多由于使用时间过长，其实际效果并不好，选购时注意挑选。

湖南　苏旅

WEN TI JIE DA
问题解答

读者 胖头问： 我用的是紫光拼音输入法，使用时出现以下几个问题，一是系统总是提示词库文件打开失败，我没有删除什么文件啊，再者就是我发现在输入新词的时候常常出现程序错误。请问怎么

解决这些问题？

答：紫光拼音输入法是一种很好用的拼音输入法程序，笔者使用过。你提出的这两个问题笔者也曾遇到过，我的解决方法如下：

关于词库损坏问题，我觉得词库文件打开失败很可能是词库文件名或者里面的数据受到了破坏（文件读取时程序被破坏或紫光拼音输入法引擎没有正常关闭），因此容易出现词库文件打开失败问题而无法输入中文。词库文件是在Windows 98的System目录下，为Unispim_syswordlib.dat和Unispim_usrwordlib.dat（Windows NT系统中是在Windows的System32目录下）。其中前者是系统词库文件，后者是用户词库文件。如果你发现文件名称不对，那么直接恢复原有名称即可。如果发现里面的数据已经被破坏，那么可以试着从其它电脑中复制用户词库文件或者直接删除用户词库文件，如果系统词库文件是完好的，那么输入法在下次打开时将从系统词库文件重新生成用户词库文件。如果系统和用户词库文件均已破坏，请删除上述两个文件后重新安装紫光拼音输入法。当然，如果词库文件有备份，安装后可以从词库备份文件中恢复。至于你提出的第二个问题，我估计很有可能是老版本的BUG，为了解决这个问题，紫光推出了最新的2.2补丁版程序，可在紫光的软件下载主页http://www.thunis.com/software/unispim中找到。同时你也应该注意系统内存是否足够，此外系统是否存在病毒也是出现问题的重要因素。

湖南　苏旅

读者　李平平问：我有一块希捷4.3G硬盘，怎么现在变成了3G？硬盘容量会自动丢失吗？是不是分区时丢失了？怎么解决呢？

答：我估计问题如下：1.病毒干扰，某些病毒破坏系统分区表或者占用大量硬盘空间，导致部分硬盘容量丢失。这类情况可以用杀毒软件查杀看看，同时用KV3000等工具自带的修理程序修补一下。2.硬盘的质量问题，某些硬盘长期使用老化不堪，出现大量坏区，这也会导致硬盘容量丢失。解决办法是利用scandisk、NDD等软件进行查修工作，发现问题解决问题，如果坏区范围多的话，建议直接送修或者换新，不要继续使用了。3.不正确的磁盘操作和错误的关机方法也容易导致分区丢失，解决办法同前。

湖南　苏旅

读者　YKK问：我最近买了一个Acer的滚轮鼠标，很便宜，我看了做工也还可以。不过我似乎发现很多明基的专卖店都没有这种鼠标卖，这是为什么？我买到的是不是水货啊！

答：关于你的问题，我联系了明基外设制造商的相关部门，得到的答复是：到目前为止（2001年5月），大陆苏州明基公司还没有向市场推出自产的鼠标产品，因此我怀疑你买到的是假冒伪劣产品。这类仿冒的廉价鼠标质量低下，性能也不稳定，由于这类鼠标价格低，所以一般不存在什么水货问题。同时在国内市场上除了明基外，还有所谓“联想”等公司的零售鼠标产品，选购时需要注意一下。这里要说明的是，在不久以后，明基公司打算要推出自产的鼠标产品，且种类会很丰富的，但具体上市时间还需要另行通知。

湖南　苏旅

读者　雪中狼问：我想买台好点的数码照相机，但是我只有3000元能支配，请推荐一下好的机器，非常感谢。

答：数码机在3000左右的可没什么太好选择的啊，这个档次的种类不是很多，而且如果能上4000的话就有许多更好的东西。不过我认为有一款富士（FUJI）FinePix 2400 Zoom的机器不错，它采用的是211万像素的CCD，拥有3倍光学变焦和2倍数字变焦，带有连拍功能、自动白平衡、USB接口等多项技术。它使用Smartmedia卡存储，自带8MB容量，还可以升级，确实是3000左右机器类型中最好的选择。当前，该款机器的价格目前比较复杂，多在2800－3300左右，你可以去看看。

湖南　苏旅

读者　ACAD问：我的电脑在空闲时总是出现“该程序执行了非法操作即将关闭”这个警告窗口，确定后，自动关闭输入法、显视属性等，但对执行的程序无影响，如果再空闲，警告窗口又再出现，不知是何故，请赐教。

答：造成这种问题的原因很多，要从软硬件两方面来考虑。而且首先应处理软件方面的问题，从你描述的现象看，我估计很可能是屏幕保护程序有问题，或系统的电源管理功能出了问题，你首先试试将屏幕保护和电源管理都关掉，看问题能否解决。也可能是安装了某些不兼容的程序，请耐心查找。实在不行的话，最好将系统重装，若软件上无问题就要怀疑硬件方面的原因，比如内存、主板、

CPU、电源等任何部件有缺陷的话，都可能导致一些莫名奇妙的问题。除了逐一更换硬件外，也没有其他更好的方法了。

四川　龚胜

读者 Monk_Li问：请问打印机是不是可以安装在COM口？因为我的LPT口要安装其它外设。

答：大多数打印机是不能装在COM口的，有个别机型支持或可以选装，在其说明书中会说明。不过你可以通过加多功能卡的方式来扩一个LPT口。不过现在大多数新出的打印机都将USB接口作为标准接口了，你可以根据需要选用。

四川　龚胜

读者 柯心问：我是学生，最近想买一台价格便宜的电脑，显示器打算用二手的，请问选购二手显示器时有哪些注意事项？

答：观察是否偏色，把屏幕调成全白，然后调节亮度，看颜色是否始终如一，如果出现了泛黄的现象，表明显像管已经老化，如果亮度调节到最大屏幕仍灰暗，这种显示器千万不能买，因为显像管已快报废了。还要注意观察看四角聚焦的情况，看是否与中心的清晰度相差太大。此外千万别相信显示器的外观，外壳翻新是很简单的事，也不要迷信铭牌，一定要坚持把显示器打开看看里面的设备的标签，特别是显像管的具体型号和生产日期。

四川　龚胜

读者 显像管问：我的电脑不知从何时起，关机菜单上没有了"转入睡眠"一项。什么原因，如何恢复正常，指教为盼！多谢多谢！

答：估计是系统的"高级电源管理"出现问题。首先进入主板BIOS设备程序，检查"电源管理"的有关选项是否打开，然后去"控制面板——系统"——"设备管理"——"系统设备"中检查并调整相关的资源。

四川　龚胜

读者 李进问：本人使用的是微星的6163BX主板，最近我升级了主板的BIOS，升级后不知道为什么在开机自检后，老是显示一行红字"System hardware abnormal, pressanykey to continue"需要按下enter键，然后系统检测内存后才能进入Windows，请问有什么办法解决这个问题呢？

答：微星主板开机后会对CPU风扇等重要设备进行检测，如果使用了非三针的普通CPU风扇，系统将无法检测到CPU风扇的存在，故将提示出错，如果使用风扇的话，一般装机时会在BIOS中将所有监察硬件的选项DISAPLE掉，系统就不会提示出错了。由于BIOS升级后，系统会自动变为默认设置，因此会报错。

四川　龚胜

读者 申诚问：我查看Modem说明书时，看见可以从"控制面板"——"调制解调器"——"详细信息"中查看AT命令及说明，但是不能使用AT命令。请问怎样调用AT命令和使用AT命令？能否讲解一下常见AT命令的具体含义？

答：用超级终端即可。启动后选择你机器安装的Modem连接，在随后的提示中，随便输入一个电话号码，进入主界面后，首先可以键入AT后回车，如果显示出OK，及表示连接正常，然后即可向Modem发出AT命令。AT命令的具体含义大多数猫的说明书都会讲解。

比如你可以用AT指令改变MODEM的S0寄存器之值不为零，MODEM即对来话自动应答，具体操作如下：

ATS0=n　设置响铃n声后应答

AT&W0　将设置保存

四川　龚胜

读者 ANDY问：这几天我家的电脑出了故障，开机时有时不能正常的启动，翻网页时会出现"该程序非法操作，系统将关闭"。请问原因是什么？如何处理？

答：造成这类问题的原因很多，要从软硬件两方面来考虑。而且首先应处理软件方面的问题，你先试试查杀一下病毒，并将显卡的"硬件加速"关掉，降低色彩和分辨率设置，实在不行的话，最好将系统重装，若软件上无问题就要怀疑硬件方面的原因，比如内存、主板、CPU、电源等任何部件有缺陷的话，都可能导致此类问题。只有采用逐一更换硬件的方法来处理。

四川　龚胜

2001年09期读者 foxjing问：我的电脑在安装上网卡之后，进入Win98时，并没有出现网络登陆对话框就直接进入Win98，每当我上网的时候，检验用户名与密码之后，正在登陆网络的时候出现了网络登陆对话框，请问怎么解决？

答：我对龚胜的解答有点不同意见，登录时不出现对话框，可能是网上邻居的属性中主网络登录选的是Microsoft友好登录，改选为Microsoft网络登录即可出现对话框（也可选择Windows登录，但还需要在控制面板→密码→用户配置文件中选择“用户可自定义首选项及桌面设置”项）。至于上网时却出现对话框的情况，则是在拨号设置中选择了“登录网络”项。

北京 MM831

娱乐



读者 CS菜鸟问：我最近迷上了“反恐精英”这个游戏，经常在局域网上与同事们对战，现有一事不明，向高手请教：我方明明已击毙全部对手，为何还不确认我方胜利？

答：目前“反恐精英”这个游戏大致有三种游戏模式。第一种是援救人质，恐怖分子（以下简称T）胜利条件是消灭所有警察（以下简称CT）或者阻止CT在限定时间内解救全部人质；CT的胜利条件是消灭所有T或在限定时间内拯救全部人质。第二种是安放炸弹，T的胜利条件是安放炸弹并成功爆破（不管是否消灭所有CT）或消灭所有CT；CT的胜利条件是成功排除炸弹（是否全部消灭T不是胜利条件）。第三种是暗杀任务，T的胜利条件是刺杀VIP（VIP与其他CT外观有明显不同），CT的胜利条件是掩护VIP到指定地点或消灭所有T。

你所说的情况大概是安放炸弹的任务，而你是CT没能阻止炸弹爆炸。

北京 皮皮

读者 王琛问：最近在玩“反恐精英”，经常被对手隔着箱子等掩体打死，有的时候觉得自己隐蔽的很好，但还是被对方准确地发现了，是不是有什么作弊的工具，请高手指教！

答：隔着箱子等掩体被打死并不值得大惊小怪，CS里可以穿透障碍物射击的武器太多了。至于在隐蔽很好的情况下还被对手发现，这有两种可能，一个是被对手蒙到了，这不足为怪，另外一种就是你并没有真正隐蔽好，可能只是你的错觉，还要注意有的时候你人藏的很好但你的枪管露在外面……

山东 Qilous

疑难求解

读者 宋睿问：我的电脑在开机时，总会出现一个带有红色大差的警告对话框，说是Mmtask执行非法操作，在详细资料中显示：MMTASK在0167：73c59eba的模块PINTIME.DLL中导致无效页错误。我必须要重新启动三次，桌面上的图标才会出现。不知是何原因。是否是哪里没有设置好？盼解答!

读者 ipq问：我在使用OICQ 2000中的二人世界时（第一次用），突然没有声音了，不单是QQ中的，任何声音都没有。连mp3、CD都没得听。请问怎么才能解决这个问题呢？我用的是Win98（第一版），QQ的版本是2000b Build 0425。

读者 于小剑问：我遇上了一个棘手的问题，我在玩《移民计划》时，碰到了麻烦。游戏是DOS下的，在设置声卡时 我按照声卡所提示的DOS下应用设置，端口、中断、通道（DMA）。却始终加载不了声卡，也尝试编辑批处理文件，也不行。我的机器配置如下：赛扬366、GIGA BX2000+、Creative PCI128D，用的是DOS6.22、Win98双系统。

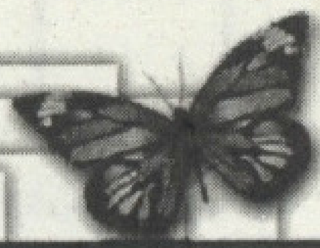
读者 shorty问：我有一个问题，我的计算机（赛扬400，96M内存，sis6326显卡）不能运行“Quake Ⅲ”这个游戏，总是在运行游戏前提示openGL不能被加载。我以为是我的显卡的驱动程序太老，但是我更换了驱动程序后，问题依旧，请问该如何解决？

读者 若邻问：我刚开始玩《魔法门Ⅷ》，现有问题求教。我的电脑配置：兼容机，赛扬667，内存128M（KINGMAX），IBM20G硬盘，nVIDIA-TNT2-32M显卡，按说明书安装好后，出现以下问题：

1.运行提示放入第二张盘，按说明修改后，问题依然。不知第二张盘可否拷到硬盘用？

2.更为严重的是：开始进行游戏后，不到一分钟，肯定死机，键盘等全部锁死（我已把显示设为“真16色”，也不行）。我用的可是绝对的简体正版!

《大众软件》2001上半年文章总目

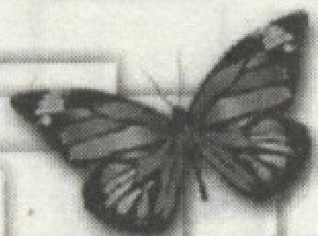


读编往来

游戏剧场

专题企划

前线地带



游戏赏析

攻略指引

137.仙狐奇缘
147.闪击战——苏军战役
152.无尽的旅程
第09期
139.黑金企业
147.古龙群侠传
157.德古拉（上）
第10期
137.冰风谷——冬之心
143.德古拉（下）
150.美国——西部拓荒
第11期
147.辐射策略——钢铁兄弟会
155.奥妮
第12期
153.新蜀山剑侠传

游戏畅谈

第01期
165.古墓丽影
166.钢铁战士
167.霹雳奇侠传
第03期
165.女巫布莱尔Ⅲ
——埃利·凯德渥德的传说
166.新神雕侠侣
167.轩辕剑Ⅲ外传——天之痕
第05期
165.黑暗王朝Ⅱ
166.深海争霸
167.埃及艳后
第07期
162.足球经理2001
163.梦幻模拟战Ⅱ
165.半条命——反恐精英
第09期
162.终极刺客——代号47
164.杀出重围
166.王权——幻想王国

在线争锋

第02期
166.网络游戏·网络游戏在中国
第04期
165.现状的悲哀——我眼中的"第九艺术"
168.一款网络游戏新贵——龙族
第06期
163.《星际争霸》经典连线对战
166.对网络游戏的一点反思
第08期
163.决战时刻
——《半条命——反恐精英》战报
166.辅助软件与盗版软件
第10期
162.《星际争霸》经典对局
164.烂苹果和"上帝"

有字天书

第01期
@补丁铺 169-170
《新神雕侠侣》补丁包、《古墓丽影历代记》补丁包、《足球2001》球衣补丁包、《猴岛小英雄Ⅳ——逃离猴岛》升级补丁、《生化危机Ⅲ——复仇女神》修改器
@秘技屋 171-172
轩辕剑Ⅲ外传——天之痕、非凡速度、海狗、生化危机Ⅲ——复仇女神、绵羊传奇、法老王、新神雕侠侣、艾丽丝漫游仙境
第02期
@补丁铺 169-170
《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》补丁大套餐、《I·G·I计划》补丁大套餐、《铁血联盟Ⅱ——未完的使命》补丁大套餐
@秘技屋171-172
飞行英雄、索尼克大冒险、三国霸业、自由式自行车越野赛、牺牲、星际迷航——精英力量、毒液
第03期
@补丁铺 169-170
《足球2001》专题、《石器时代》全部地图显示补丁、《魔法门之英雄无敌Ⅲ》改头换面、《新神雕侠侣》1.04版补丁、《杀手——代号47》所有关卡存档
@秘技屋 171-172
I.G.I计划、法老王的复仇、月球计划、死亡打字员、傲世三国、巨人——市民卡布托、柯林麦克雷拉力赛Ⅱ、彩虹六号——隐密行动
第04期
@补丁铺 169-170
《傲世三国》补丁大套餐、《三角洲特种部队——大地勇士》奔跑加速器、《巨人》补丁大套餐、《古墓丽影历代记》补丁大套餐
@秘技屋 171-172
兽神世纪、信徒、模拟人生——美好生活、商业大亨、装甲元帅Ⅲ——焦土、黑金企业Ⅱ、乐高大赛车、死亡打字员、战地猪影、无人永生
第05期
@补丁铺 169-170
《模拟过山车》金钱修改器、《闪击战》美洲版升级地图包、《奥妮》四项属性修改器、《足球2001》官方升级档（build 141）、《万智牌之魔法风云再际会》全部关卡显示器、《特警雄风》三项属性修改器、《冠军足球经理2001》V3.89升级档、《暗黑破坏神Ⅱ》V1.05b版升级档、《西部拓荒》属性修改器、《无人永生》全新关卡地图
@秘技屋 171-172
无畏战车、不列颠之战、堕落天使、仙狐奇缘、疯狂摇摇杯、梦幻模拟战Ⅱ、奥妮、雷神之锤Ⅲ——团队竞技场、一级方程式赛车2000
第06期
@补丁铺 169-170
《轩辕伏魔录》V1.02升级档、《工人物语Ⅳ》所有关卡显示器、《二战风云之血染诺曼底》所有关卡、武器显示器、《世界司诺克冠军赛》得分修改器、《一千零一夜》三项属性修改器、《哥萨克欧洲战争》所有资源修改器、《闪击战》英文版V1.2升级档、《篮球2001》升级档、《燃烧的王国》简体中文汉化文档
@秘技屋 171-172
霹雳风暴、大游戏猎人Ⅲ、深海争霸、滑雪胜地大亨、燃烧的王国、碰撞球、西部拓荒、幻想纪元、太空帝国Ⅳ
第07期
@补丁铺 167-168
《无人永生》升级档之二、《黑暗之刃》无敌与升级修改器、《罪恶克星》所有关卡显示器、《信长之野望——岚世记》武将存档、《坎贝拉越野赛车》所有赛道显示器、《堕落天使》升级档V1.01、《轩辕伏魔录》V1.02版金钱修改器、《工人物语Ⅳ》资源修改器、《明星三缺一》升级档
@秘技屋 169-170
黑暗之刃、不死邪灵、冰风溪谷——冬之心、大唐三藏、冲浪锦标赛、时空之轮、玩具兵大战Ⅴ——世界大战、航海时代Ⅱ、模拟过山车、第二次世界大战——诺曼底登陆
第08期
@补丁铺 169-170
《星球大战第一幕——那布之战》补丁套餐、《宙斯——众神之王》加强版全新任务包、《大航海时代Ⅳ》威力加强版安装补丁、《工人物语Ⅳ》v1.06.815升级档、《黑暗之刃》三项属性修改器、《俄罗斯方块的最新疯狂》无限得分修改器、《雪乐山运动世界》修改器、《燃烧的王国》V1.08A升级档、《VR台球Ⅲ》v3.0.9.5升级档
@秘技屋 171-172
杜卡提摩托挑战赛、战斗之猪、明星三缺一、月球计划、学生骑士团、人气一番拉面屋、半条命——反恐精英
第09期
@补丁铺 167-168
《黑与白》超级补丁包、《古龙群侠传》超级补丁包
@秘技屋 169-170
侠客游Ⅲ：未来之书、霸刀、星球大战前传——那卜保卫战、三振杀棒球、英雄撒姆、可汗——不朽君王、猛兽——冰河时代、勇者泡泡龙Ⅲ、开拓欧洲、辐射战术——钢铁兄弟会
第10期
@补丁铺167-168
《功夫英雄》无限生命、食物点数修改器、《召唤者》超级存档、《遥控特技赛车》无限金钱赛道修改器、《辐射战略——钢铁兄弟会》强力机器人生成器、《部落Ⅱ》IP联机补丁、《恶魔之死国王万岁》三项属性修改器、《死亡之屋Ⅱ》无限生命弹药修改器、《持久战》金钱修改器、《星际迷航远征队》三项属性修改器、《星球大战前传——纳布保卫战》五项属性修改器



@秘技屋169－170
堕落天使、快乐天堂、生死存亡、克莱夫巴克的不死者、太空帝国Ⅳ、盗墓迷情、中华一番客栈Ⅱ——满汉全席、恶魔岛——灵魂的诅咒、幽灵城堡、星际迷航——远征队、巨人、黑鹰传奇、幻魔世纪

第11期
@补丁铺 167-168
《百战天虫——世界大战》WONNET联机补丁、《辐射战略——钢铁兄弟会》无敌修改器、《部落Ⅱ》无限飞行修改器、《亡命之徒》七项属性修改器、《三角洲特种部队Ⅲ——大地勇士》联机加速器、《海岛大亨》金钱修改器、《CIA孤胆英雄》两项属性修改器、《钻子先生》两项属性修改器、《恶魔岛》完美中文汉化包、《黑与白》简体中文汉化包
@秘技屋 169－170
地球2150——月球计划、石油大亨、辐射战略——钢铁兄弟会、黑与白、狂战一族、来吧！宝贝、幽浮——执法者、模拟人生——家庭配对、烽火三国Ⅱ、泥道赛车、烽火英雄、热带丛林

第12期
@ 补丁铺 167-168
《星际争霸》V1.08b官方升级档、《星际争霸——母巢之战》V1.08Bb官方升级档、《星际争霸》及《母巢之战》V1.08b升级档通用版、《星际争霸》及《母巢之战》V1.08b升级档战网连接补丁、《星际争霸》及《母巢之战》V1.08b升级档FSGS服务器连接补丁、《百战天虫——世界大战》简体中文版修正补丁、《冠军足球经理2001》汉化包、《暗黑破坏神Ⅱ》V1.06b官方升级档、《暗黑破坏神Ⅱ》V1.06b完美升级档、《暗黑破坏神Ⅱ》V1.06b升级档战网连接补丁、《机甲争霸战Ⅳ》繁体中文版简体补丁
@ 秘技屋 169－170
星舰迷航——精英力量扩展版、四驱车越野大赛、热带岛屿、疯狂跑车、王权——北方战争、法老王——埃及艳后、半条命——反恐精英、绝对恐怖、红色王牌飞行员、机器人竞技

大画戏游

第07期
171.编辑部的故事（1）
第09期
171.编辑部的故事（2）
第10期
171.编辑部的故事（3）
第11期
171.编辑部的故事（4）
第12期
171.编辑部的故事（5）

小编按：不久前收到读者jangou的来函，信中说："我是大软的一个忠实拥护者，书橱中那一大排《大众软件》可算是我的宝贝了。可是，有一个问题却一直困扰着我。随着时间的过去，杂志也越积越多，特别是当我想查找某个软件的介绍或某个游戏的攻略时，实在是很不方便。所以，在这里我想提个要求：能不能每年出一份大软的杂志目录？我想，说不定还有和我一样的人也在等待着。"

其实我也知道，很多读者都有这类想法，只是没好意思说而已。所以，这次我"不辞辛苦"，专门把今年上半年的总目做了出来——当然，请了新来的一位MM帮忙（那也很辛苦？）。可是这期读编本来想上的一篇很好的文章就只能推到下期了……呵呵，不满意的人更多了，溜之乎先。

"《剑灵》游戏小说有奖征文活动"揭晓

特等奖1名 掌上电脑1部
辽宁 愤怒的黑牡丹

一等奖2名 华彩2001年所有游戏1套
北京 晓铮 云南 欧阳加博

二等奖4名 华彩2001年上半年所有游戏1套
上海 李跃 辽宁 张心博 江苏 孙杰 湖南 李韫

三等奖50名 《三角洲特种部队3——大地勇士》1套
（名单略）

四等奖100名 华彩2001年游戏随机提供1套
（名单略）

纪念奖：所有参与者均将获得精美纪念品1份。

夕阳，沉向西山，老街上人影如织，洛水桥头倚栏遥望，御剑门的旗帜迎风飘扬。

香气，袭人的气息，春风般令人沉醉，一个熟悉的容颜在逼近，闪亮的是那似喜还嗔的目光。

剑似流星，又如穿花的蛱蝶飞过优美的弧线，呜咽着贯入胸口。在那一瞬间，我又闻到了怡人的香气，恍惚中看到摇摆的玉佩，白色衣袖里的素手纤纤……

黑暗将脑海绞成无数的碎片，短剑将残破的意识分解离析，一切归于静止，沉于寂灭的世界。

死了？

我死了吗？

"剑耀五珠腾三界，灵撼万岳动九州"，一个冰冷的声音沉沉吟道。

我死了吗？为何会听到吟诗的声音？我想拼命地呐喊，喉咙干涸发不出半点声响，想挥动手臂却软软地如棉花般使不出半点力气，但我的眼睛还是奇迹般地睁开了。当从金丝流苏的缝隙里看到窗棂外的云霭千重时，我竟难以置信地喊出声来："我还活着！"



辽宁 愤怒的黑牡丹

"你已死了！"

还是那个冰冷的声音。

随后，我看到了令人震憾的美丽，那一张脸，美得绝世，美得绝伦，美得绝尘。这种美让人生不出半点的妄念和痴想，但是在这张清丽脱俗的脸上，始终挂着冷傲如霜的神色。

"我死了？"我试图坐起身来，最后还是徒劳无功。

"是的。"那少女抬起藕白的手臂钩起了金丝流苏，我的目光再次投落到她的身上，觉得她的美丽是不能逼视的，于是目光流转，从她的腰畔望向身后，那里有一只巨大的青铜香炉，上面插着一柄刻着古朴纹章的异形大剑。

"这里不是人间也不是地狱，而是介乎天界与人界的灵中界。"少女依然以冷冷的口气说道。

"灵中界？"我惊异地望着她，在记忆里努力地搜索，好像从未听说过这个名字。

"是的，封印剑灵的灵中界。"她好像怕我听不懂，又重复了一遍。

"哦，剑灵。"我想起方才听她吟咏的诗句："剑耀五珠腾三界，灵撼万岳动九州"。这诗句的字首便是剑灵两个字，想必这剑灵必是了不起的人物，才会用这样恢宏大气的诗句来描述他。然而，他又为何被封印在此呢？

"剑灵不是人，而是剑神的一部分，是剑神的灵魂。"少女似乎看到了我心底的疑问，转过身去望向窗外变幻的云层，说道："我们已经等你很久了，几千年？不记得了，但这一切终归是要让你明白的！"说着，她轻轻地挥动手臂，万道光芒从她的指尖流出，千丝万缕地朝我周身罩来。

我感到从未有过的舒畅，仿佛有琼浆玉液洗涤心脾，浑身的血液急遽地流窜起来。最后我终于支撑住身躯，站到了少女的面前，惊疑不定地望着她。

我不明白既已死去，何来这血肉之躯，脑中还会有这混乱的片断？

此刻那团殷红的夕阳、招展的旗帜、袭人的香气、蛱蝶般的剑光，一幅幅凌乱的画面又纷至沓来，心中升腾起一团错愕和迷惘。

沉寂了好久，少女看我稳定下来便继续说道："其实，当你决定去炼丹房的时候已注定要死了，这是你的运数，却不是命数。"

她一边说一边凝望着我，似乎注意到我询问的眼神，示意我不要说话："人的运数是有起伏波折的，是变化并可以改变的，所以我救起了你，你的魂魄连同你的躯壳，为的是要你完成自已的宿命，那才是你一生注定的命数。"

"我的命数，那是什么？"我仍忍不住问道。

少女没有回答我，而是抬手指了指那柄插在香炉上的剑，问道："你知道那是什么？"

看着我懵懂地摇头，她冰冷的面颊忽然划过一道哀楚的神色来，这时才知道，她原非只是冰霜般的冷艳，和寻常人一样会有情绪上的波动，顿觉

她的美丽多了几分鲜活和生动。

"它就是上古神兵——修罗剑，有了它可以穿梭古今，可以上天入地，可以移山填海。"

少女缓缓地从我身前走过去，走近那只香炉抚摸着剑柄说道："当初女娲补天时用的是五色五行阴阳之石，补天完成后剩下水滄和金刚两块仙石，便让仙匠打造成阴阳双剑存放在西王母的手上，其中阴剑名为轩辕，专伏人间的妖魔鬼怪；阳剑名为修罗，专克天地间的仙佛神圣。"

"不久，人间发生了黄帝和蚩尤之战，黄帝当时被称为人神，蚩尤则被称为魔神，这场战争又被称为神魔大战。只是这场战争旷日持久，在经历了阪泉、冀州等70多场战役后仍然不分胜负，天庭和幽都也被扰得乌烟瘴气混浊不堪，于是三教之首商议尽快结束人间的战争，便决定让剑神转世来协助人神荡妖伏魔；西王母派九天玄女在洛水之滨传授黄帝奇门遁甲之术和剑印符石4件宝物，其中就包括阴阳双剑中的阴剑轩辕，而阳剑修罗则被传给了转世的剑神。"少女一边说着，一边眺望窗外，那种眼神仿佛可以望穿千古，看到那战火纷飞的古战场。



"那么，除了阴阳双剑之外，九天玄女的其它3件宝物又是什么？"我问道。

"它们是翻天印、玄冰符和采煌石，都是用来对付魔神蚩尤的法宝。"她将目光转到我的脸上，继续说道："后来，人神黄帝终于在剑神的协助下打败了魔神蚩尤的九黎部落。然而蚩尤虽然伏诛，三教却对那修罗剑心存顾忌，怕剑神用它来对付天上地下的尊神和散仙，便将剑神的剑灵和剑形分离出来，剑灵被封印在灵中界，而剑形则被炼成金木水火土5颗宝珠，封在万年冰髓之内，投落到人间的北极冰原，让他从此永劫不能复生……"少女说着，竟然垂下两滴泪珠，愈发显得哀楚动人了。

听着少女说出这惊天动地的上古战争，如同讲述昨天的家事般，我不禁惶惑地问道："那么，姑娘你……"

"很难懂，是吧？其实我当初只不过是蚩尤大王身边的一名侍女而已，平凡如草芥，任由命运主宰摆布，我不知道哪一天会归于尘土，就像一只蝼蚁连死都不会有人在意。因此当黄帝的战车扬尘而来，轩辕剑朝我挥来时，我心中没有半点的恐慌和畏惧，明白为主人而死便是我的宿命。"

少女远眺的眼神中闪过一抹异彩，说道："但我没有死，是修罗剑阻住了轩辕剑，剑神将我从涿鹿之野的迷雾毒阵中救了出来，并将我带到了灵中界，给了我万年不死的生命。"

万年不死，这岂不是世人梦寐以求的？

"因此，我是为剑神而生的，这一世永远随侍在主人的左右，不弃不离，忠心不悔！"少女说到这里，将目光定定地瞧向我，说道："淳浩天，以后就叫我侍剑吧！"

淳浩天，这是我的名字吗？我想从侍剑那里多打听一些有关生前的事情，可她的脸上又恢复了那冰冷的表情。"你知道吗？你是几千年来唯一到灵中界来的人，也是唯一听我讲述这段故事的人。"她说着抓起我的手臂朝屋外走去，那只柔荑小手仿佛透明无骨的粉团一般，然而一种凛冽的冰凉从手指传来，在我的内心激起一层浓重的寒意。

穿过金光缠绕的九曲回廊，庭院里琪花瑶草，极态尽妍。

步上虹桥，我看到远处的云山雾树之间有绰约的人影在移动，侍剑闪亮的眼眸也在眺望，说道："那是上古的仙人，在盘古氏开天辟地之后，便寻到灵中仙界过着逍遥自在的生活。能在这里生活，便有了不寂不灭的生命，不仅可以不老不死，还可忘掉前生后世之事，无我忘忧。"

"忘忧？"我喃喃说道："连过去的事情都忘记了，还有什么快乐可言？"这时我努力地回忆从前的片断，脑海中仍是那几幅凌乱的画面，一无所获之下不由发出长长的一声感喟。

"你真的想拥有过去的回忆，它对你那么重要么？无论快乐还是痛苦？"侍剑斜斜地看着我。

我转过去望着她，她的面庞笼罩着一层薄薄的辉光，态度显得相当严峻。"是的，那些记忆对我来说，都很宝贵。"我坚定地点了点头。

"好！"她挥起手朝我头顶拍了过来，瞬间一股醍醐灌顶的清凉贯彻全身，前世的情景仿佛历历在目。

夕阳西沉的傍晚，一轮白月已悄悄地挂上树梢。

我坐在洛河岸边，望着那簇迟开的兰花，当熟悉的香气袭来时笑着回头，于是看到了毓湘。

"浩天，又在呆看什么？"毓湘踮着脚尖跳

到我身后。

伸手牵过她坐在身旁，说道："当我一个人的时候，就喜欢坐在这里看花，这种香气和你身上散发出来的一样，清幽淡渺，闻到它就不由想起你来。"

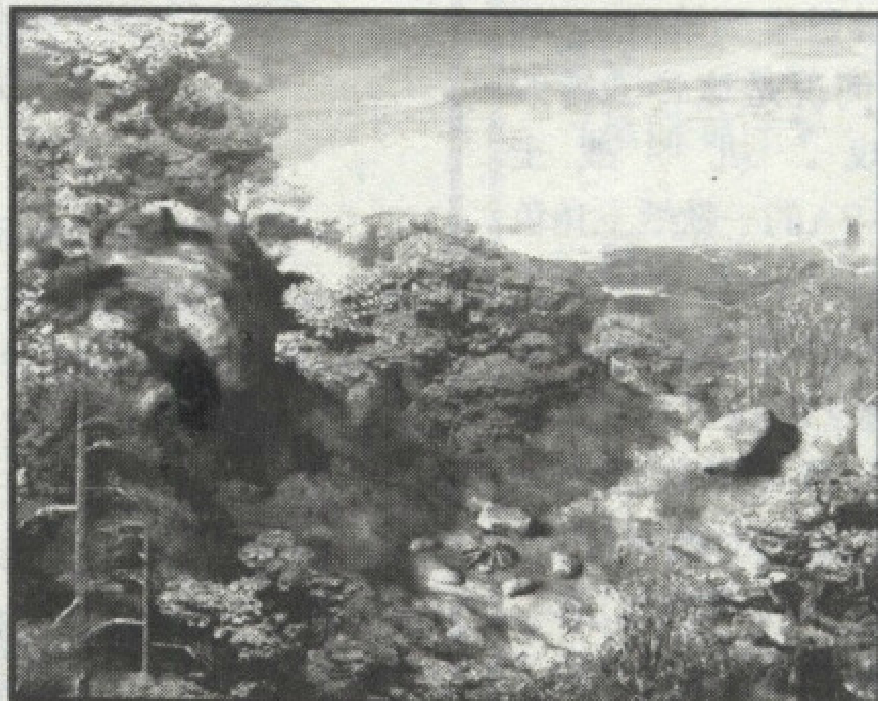
"滑舌！"毓湘缩了一下肩，然后调皮地弹了一下我的鼻子。"怎么把人家和花香扯在了一起？"

"花怎么和你比呢？"我轻轻地笑着，将她的肩头扳过来，这样她就离我更近了，鬓发拂在我的脸颊上，痒痒地。"花虽美丽，奈何短暂，虽有清香，怎比得你身上这种醉人的气息。"我偏过头努力地在她身上嗅了嗅，湘儿笑着举粉拳打来，我笑着望她，看到了那块玉佩。

知道那是她们家族世代相传的物件，自从她和我一样被师父收留时就带在身上了。玉佩称不上精美，甚至可说是粗陋，浅绿色的平面简单地刻着古朴的花纹，然而毓湘一直把它视如至宝，每时每刻不离身边。

"如果一辈子都能闻到你身上的香气就好了。"望着她低垂的发丝，我贪婪地说道。

在肩头捶打的拳头停了，飘荡在空中的笑声也停了，毓湘侧过脸来看我，那面庞是那样的白皙清秀，像一轮月亮，那道光芒直直地照进我的胸膛。



"可以吗？"她问道。

"你愿意的话。"我痴痴地看着她，眼前的"月亮"散发着动人的光辉。

"那么，就请佛祖来作证吧！"她突然抓住我的手，站起身说道。

我跟着她跑上桥头，这时夕阳已完全沉到西山去了，老街上人影如织，远处御剑门的旗帜迎风飘扬。我们穿过长街出了东门，在不间歇地疾跑之后来到了白马寺前。

大雄宝殿雾气氤氲，阿傩伽叶、燃灯慈航分列两旁，中央释迦牟尼双手合什宝相庄严。

"愿今生今世，永结同心。"这千千万万有情人说过的话语，在这沉沉的大殿里再度响起。

我的手紧紧地攥着毓湘的手，她的另一只手紧紧攥着胸前那块玉佩……

细雨霏霏的庭院，我仔细地演练着御心剑法。

其实我是讨厌练功的，但愈是这样，愈会引来师父的责罚，随着年龄的增长，师父的责罚也越来越严厉了。甚至在我每次转身之际，都可以看到他那厌恶的目光。

但是能投到御剑门下，是每个武林后生的梦想，能得到掌门南林天的亲自点拨，更是足以荣耀一生的事情。而我自小被师父收养，这份养育的恩情自然一死亦不足为报。

御心剑法是御剑门的看家剑术，作为门里的最末名男弟子，能被传给这套剑法真是莫大荣幸。

然而我却无心再练，眼前晃动的不是剑花，而是毓湘语嫣巧笑的脸庞。

也许在今年的名剑大会上，就可以请求诸位师尊长辈为我们证婚了。

"师弟！"一个人在身后叫我，不用回头就知道是南林彻。

他是门中和我唯一要好的师兄，也是南林天的亲生儿子，人们都尊称他为少掌门。

"师兄！"我转过头去，望着他槐梧的身材。虽然他在门里地位高贵，我仍习惯地叫他师兄。

林南彻走过来，拍了一下肩膀说道："看你，练剑时总不能集中精神，是不是又在想司徒师妹？"

我脸上一红，知道已无从分辩，因为我的事情都瞒不过他的眼睛。

"去吧，师父在练丹房等你呢，好像有重要的事情。"林南彻看着我，那炯炯的目光似要看到我的心里去。

练丹房？那里是门中的重地，师父很少在那里招见弟子的。但是师兄传话已不由细想，我朝他胸前擂了一拳便举步朝后庭走去。

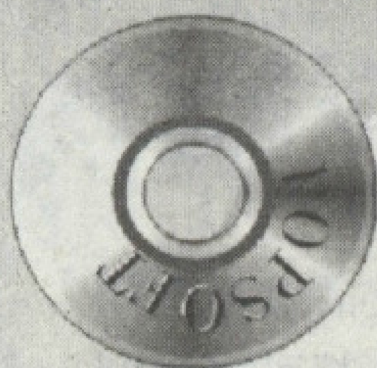
师父喜欢修丹炼药，这是武林中众所周知的事情，他相信丹药可以增加武人的功力，甚至可以使人飞升成仙，因此他常常一个人关在炼丹房里研究实验。那里也被列为门中重地，任何弟子没有师父亲召绝对不可擅入。

今天，会有怎样的惩罚等着我呢？

因此，当我走入房间时心中犹如小鹿乱撞，不由自主地放轻了脚步。

炉火在微弱地燃烧着，不时发出"哔剥"的声响，诺大的房间里门户紧闭，除了丹炉三尺方圆，周遭是一片黑暗，给人以窒息压抑的感觉。

（未完待续）



2001年07期《水晶宝合》

博库E-BOOK

本期的电子书照顾到了方方面面的读者：A张恨水的《记者外传》和朱文颖的两部代表作足以使爱好文学的你一饱眼福；《大学英语四级考试命题预测试卷2001版》内有10套四级考试预测试题及答案解析，权威可信；《Photoshop5.0平面设计与实例》助你轻松上手；而对于即将接受挑战的高考生们来说，《2001高考作文大练兵》来得很及时，该书集中了由高考作文命题调研组编辑的15道模拟高考作文题，并由清华附中、四中、北大附中、景山中学等8所重点中学联合行动参与模拟训练，北大100名各地文科高考状元试写，“所思即所得”，从此，你的7月不再是“黑色”。

攻略指引

《机甲战士Ⅳ——复仇》是机甲战士系列的最新作品。一个系列能够延续到第4代，的确是相当罕见的事情了，更何况是这种独特的机甲格斗模拟类游戏。机甲战士（Mechwarrior）最初是以FASA的一款纸上角色扮演——机甲战斗游戏Battletch为背景制作的。但到了今天，电脑玩家们大概已经无所谓它的起源，而只是沉浸在激烈的机甲战中了吧；光荣的“信长的野望”系列出到现在的《岚世纪》，已经是第9部了。一个系列能出9部，在姬斯的印象中，恐怕只有“最终幻想”系列能与之媲美。

现场直击：2001年E3展会专题

2001年5月16日开幕的E3展会是最近的一大热点，那里展示了年度逾千种产品，包括750种从未露面的游戏产品以及123家首次参加的公司。《大众软件》自然不会错过这个电子娱乐行业最重要的展览会，本期光盘精心剪辑了来自他们的实况报道，全都是最前线的第一手资料。

余音绕梁

本期向你展示的则是一件非常古老的民族乐器：三弦。作者将从三弦的历史面纱、品种、型制特色以及古乐新声等了解它的方方面面。本期名曲赏析片段：《和番》、《梅花调》、《寒鸭戏水》及《椰林鼓声》。

2001年07期《水晶卷轴》

有约

《银盟周刊》

上期的《银盟探营》搞笑版大家还满意吗？本小编这个月可以收足银盟的礼物——导弹、炸弹、子弹、鸡蛋……理由是丑化银盟的领导班子，使他们的威信扫地。其实本小编不过是实话实说……银英在3位领导的英明治理下，混乱一年后终于走上正轨，听说前两天成立编辑部，主编赤神子正式向大软黑暗宣战，我们一起去看看热闹……

e行

闪亮的日子——Flash精彩站点浅评

互联网高速发展的今天，仅凭文字已经无法吸引足够的访问量了，必须有精彩华丽的图形相配合。技术的日新月异，带动起无数艺术家、设计师纷纷把工作平台移到电脑前。Flash——这个功能强大的动画制作工具，给网络增添了一份耀眼的光辉。自从Flash问世以来，涌现了无数与其相关的网站，现在我们就跳进这个缤纷的动感世界，回顾那段给予我们无限欢乐和感动的闪亮日子。

漫谷

《星际勇士》

我把手伸向身后，没有说话，我知道那里藏有能量水晶，先把你做成速冻食品再说。一瞬间，我把水晶拿出，并按下启动键，还未等他有所反应，便把他成功地解决掉了。我换好了战斗服，哈，人类的服装还蛮合身。从胸带里，我拿出他的证件：AK-16小队长，隶属于B-13防守基地，以后Wafer就是我的人类名字。

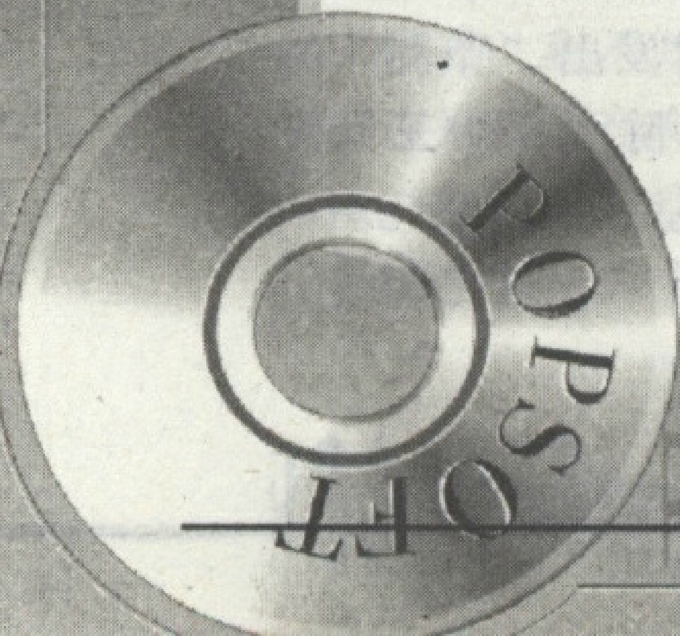
随笔

大约去年10月份的时候，我的一个私人信箱里收到一封署名为“红色金属风暴”的来信。对方首先向我出示了3串数字，暗示他们已经知道了我个人生活中的一些重要号码，然后要求我将我的一个公众电子信箱的密码及密码提示问题告诉他们。作为他们的一个“测试”项目，如果3天内我合作的话，他们将再也不打扰我，而如果我不合作，他们将把我这些个人号码公布在网上人群密集的地方，并摧毁我的全部E-mail信箱、全部网页、全部通讯软件的号码，例如ICQ和OICQ。

幻界

月球上的A国方式

能在伯特月溪旁行驶，应该是一个不错的享受了。要知道月球上几十亿年来都是始终如一的荒凉。很难想象这个星球也差不多有几十亿年的寿命了，幸亏伯特月溪把地形塑造得错落有致。当然，伯特月溪不可能有水，但这个名字足以证明人类对它充满幻想。50千米长、1.5千米宽的伯特月溪，基本上横贯在伯特F和伯特E两个小环形山口之间，由伯特F“发源”，直“流淌”到伯特A的山脚之下。



2001年07期《水晶宝合》目录

A盘

新手学堂：

---挑战三维：建筑与室内效果图初探

---网络三剑客之Dreamwaver使用图像

Dreamwaver网页的交互性

新新视野：

---余音绕梁：三弦

---桌布天下：叶脉细节

休闲天地：

---动漫无边：爱在樱花盛开时——北条司动漫精品赏析

---同人小说：在地平线之下

---网人倾语：2001周星星六级测验

谁在江湖飘，谁在江湖偷偷地笑

---万智牌：古典第七版全部卡牌

博库E-BOOK：每月送你正版书

---《记者外传》张恨水

---《大学英语四级考试命题预测试卷2001版》

---《Photoshop5.0平面设计与实例》

大众文存：

---2001年6月杂志（上、下）（HTML版）

B盘

现场直击：2001年E3展会专题

攻略指引：

---看攻略：大航海时代四代加强版

---逛书屋：机甲战士Ⅳ——复仇

信长的野望——岚世纪

奇迹时代

有字天书：暗黑破坏神Ⅱ、大航海Ⅳ、帝国时代Ⅱ、反恐精英、古龙群侠传、黑与白、魔法门Ⅲ、石器时代、银河英雄传说Ⅵ

水晶宝藏本期专题：《半条命：反恐精英》

电脑新时代：

---《电脑新时代》2001年6月杂志（HTML版）

2001年07期《水晶卷轴》

卷首寄语

国际品牌LEE

如是

有约

《银盟周刊》

随笔

心情可爱多

星动

巨蟹座

乱弹

弯弯的月亮河

梦中游戏

我的爱情被QQ撞了一下腰

漫谷

《星际勇士》

幻界

月球上的A国方式

e行

e路风情：闪亮的日子——Flash精彩站点浅评

e见钟情：手机唱出个性来

精妙Q语：QQ之四大名言

吃语

DIABLO之第一特别篇（二）

博德的世界

丽雅·杳洛斯魔法门世界日记

视角

请你，请你记得我

墨风

情话金庸

碧落手记

对白

长廊



大众软件服务快车

广告索引

新華世紀

新华世纪-专业软件出版发行商

新华书店总店、诚成文化（上市公司）共同投资，打造中国软件出版发行旗舰企业
运用现代先进出版发行手段
整合软件、图书、音像和其他发行渠道
树立中小软件企业品牌
推动中国软件产业发展，创造信息时代美好生活

新華世紀

新华音霸

KingVoice v1.0 中英文语音合成系统

新华音霸是由北京新华世纪数码软件有限公司发行，北京炎黄新星网络科技有限公司、清华大学华意语音计算研究中心开发制作的以汉语普通话为标准发音的朗读软件。

★ 能够朗读TXT、MS-Word、INTERNET、PDF等多种格式的电子文档
★ 直接嵌入MS-Word、Acrobat Reader软件，使其具有朗读功能
★ 实现中英文混读
★ 应用汉语TTVS（Text To Audio Visual Speech）技术，电脑朗读时显示具有口型变化的动画模型（Talking Head）
★ 灵活的朗读方式，可对整篇文档朗读，也可朗读某段落，或朗读用户选择的区域，或从用户指定起点开始朗读
★ 支持中文繁简体朗读



售价：38元/1CD

新華世紀

邱永汉教日语

★ 日语权威：日语教育权威机构，永汉日语策划制作。
★ 完整教案：完整的日语教程，同时满足您听、说、读、写的学习需求。
★ 功能强大：语音辨识教学，发音通不通，电脑告诉您。情景会话、角色扮演，生动教学。文法说明，灵活训练。
★ 轻松学习：精美的画面，有趣的学习游戏，让您轻松学好日语。

《50音自学篇》38元/1CD　《生活日语篇》98元/4CD
《基础日语篇》58元/3CD　《商业日语篇》98元/3CD
《观光日语篇》68元/3CD　《完全版套装》290元/12CD



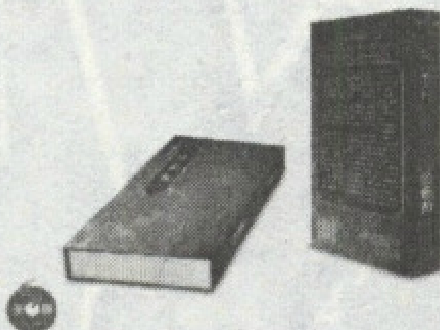
新華世紀

新华电子图书

新华电子图书容量巨大，价格低廉，内容丰富，品质精良。新华电子图书有语音版和标准版，语音版捆绑中英文语音合成软件《新华音霸》，能够以清晰优美的标准普通话朗读所有内容，使阅读成为轻松的享受。

语音版 49元/1CD
《世界经典科幻小说全集》
《世界经典童话全集》
《世界少年文学名著精选》
《中外名人传记精选》
《少儿课外知识精选》
中国经典古籍系列
《古典文学名著精选》

标准版 28元/1CD
《禁毁小说精选》
《侠义小说精选》
《全唐诗》
《唐诗鉴赏大典》
《全宋词》
《宋词鉴赏大典》



新華世紀

教育游戏

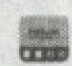
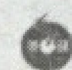
本系列软件寓教于乐，采用多媒体互动游戏模式，构建了一个轻松欢快的电脑乐园，让小朋友们在交互式游戏中学习数学、自然、地理、生物、音乐等学科的知识，益智增知，陶冶情操。

28元/1CD

《达库鲁自然探险队》
《自然探险-人体探秘》
《自然探险-进化奇兵》
《自然探险-动物天堂》
《自然探险-地球演化》
《自然探险-仿生乐园》
《大头妹勇闯数学谷》
《波波蓝生日进行曲》



签约制作商

 厦门火凤凰电脑设计有限公司
 丰腾科技股份有限公司
 永汉日语补习班
 皇统光碟科技股份有限公司
 北京炎黄新星网络科技有限公司 清华大学华意语音计算研究中心
 北京东方圣碟科贸有限公司

代理经销商

全国连邦、赛乐氏等软件专卖店
全国新华书店、外文书店及各大中小书店
全国新华驿站、音像店

热诚希望与软件制作单位及个人紧密合作！

诚征全国各地经销商、代理商及业务代表！

买新华世纪软件，获新华正版大奖

支持中国正版软件事业有你一份！
购买任何一款新华世纪软件的消费者均有两次抽奖机会，惊喜大奖等着你！
（详情请见每套产品内抽奖卡有关说明）

北京新华世纪数码软件有限公司　地址：北京市西城区北礼士路135号（新华书店总店院内）　邮编：100037　电话：010-88383681/82/83/84　销售热线：010-88383685/6　传真：010-88383678　网址：http://www.xhrj.com　e-mail：sales@xhrj.com

碟霸

正版电影&"碟霸"播放器典藏套装
4CD
标准零售价58元
首批特惠38元

"碟霸"系列产品首批推出三个系列，共六辑。每辑4CD均包括"正版电影10部"和"碟霸影音播放器"。

■ "碟霸"超酷影音播放器

1、支持**RM**、**RA**、**MPEG4**、**DivX**、MOV、DVD、VCD、MP3、MPG、DAT、VOB、AVI、WAV、MID、MIV、RMI、MPV、MPEG2、Windows Media等流行媒体格式。
2、首创**QQ**风格播放面板。
3、首创按帧精确播放。
4、智能卡拉OK效果。
5、自动播放各种媒体光盘。
6、实现多速率播放、多声道控制。
7、兼容各种软硬件环境。
8、支持Windows95/97/98、windows2000、windowsME。

■ 正版电影·经典全接触

"碟霸"提供的原装正版电影，采用最新压缩技术，可将七张VCD压缩至一张CD-ROM。所有影片内容完整，影音不变质。每辑10部正版电影，每部3.8元。

■ "世界经典电影百年珍藏"系列

中英文双语、看经典电影、学纯正英语

第一辑：《乱世佳人》《简爱》《傲慢与偏见》《茶花女》《百万英镑》《大饭店》《真假公主》《居里夫人》《翠堤春晓》《环游世界八十天》

第二辑：《茜茜公主》《年轻的皇后》《皇后的命运》《维多利亚女皇》《王子复仇记》《西线无战事》《红河谷》《浮生若梦》《黑郁金香》《战地钟声》

第三辑：《魂断蓝桥》《戴安娜王妃》《大国民》《呼啸山庄》《煤气灯下》《爱玛》《安娜·卡列尼娜》《摩登时代》《风流寡妇》《麦克白》

第四辑：《罗马假日》《蝴蝶梦》《39级台阶》《费城故事》《双城记》《漂亮朋友》《阿里巴巴和四十大盗》《英俊少年》《北非谍影》《德伯家的苔丝》

■ "港台娱乐大本营"系列

第一辑：《千王之王》《逃学威龙》《神经刀与飞天猫》《龙争虎斗》《中华赌侠》《绝命神偷》《愈堕落愈英雄》《热血小虎队》《恋战冲绳》《流星雨》

■ "欧美大片排行榜"系列

第一辑：《沉默羔羊》《绝路烽火》《旅行奇遇》《零点爆破》《夺命病毒》《雪崩危情》《以牙还牙》《紧急降落》《双面娇娃》《邮购新娘》

新片陆续上市，敬请关注！

正版电影 ¥3.8

现已上市

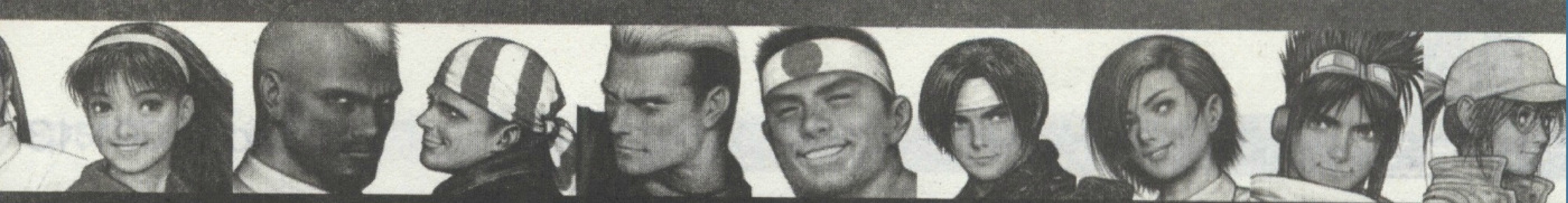


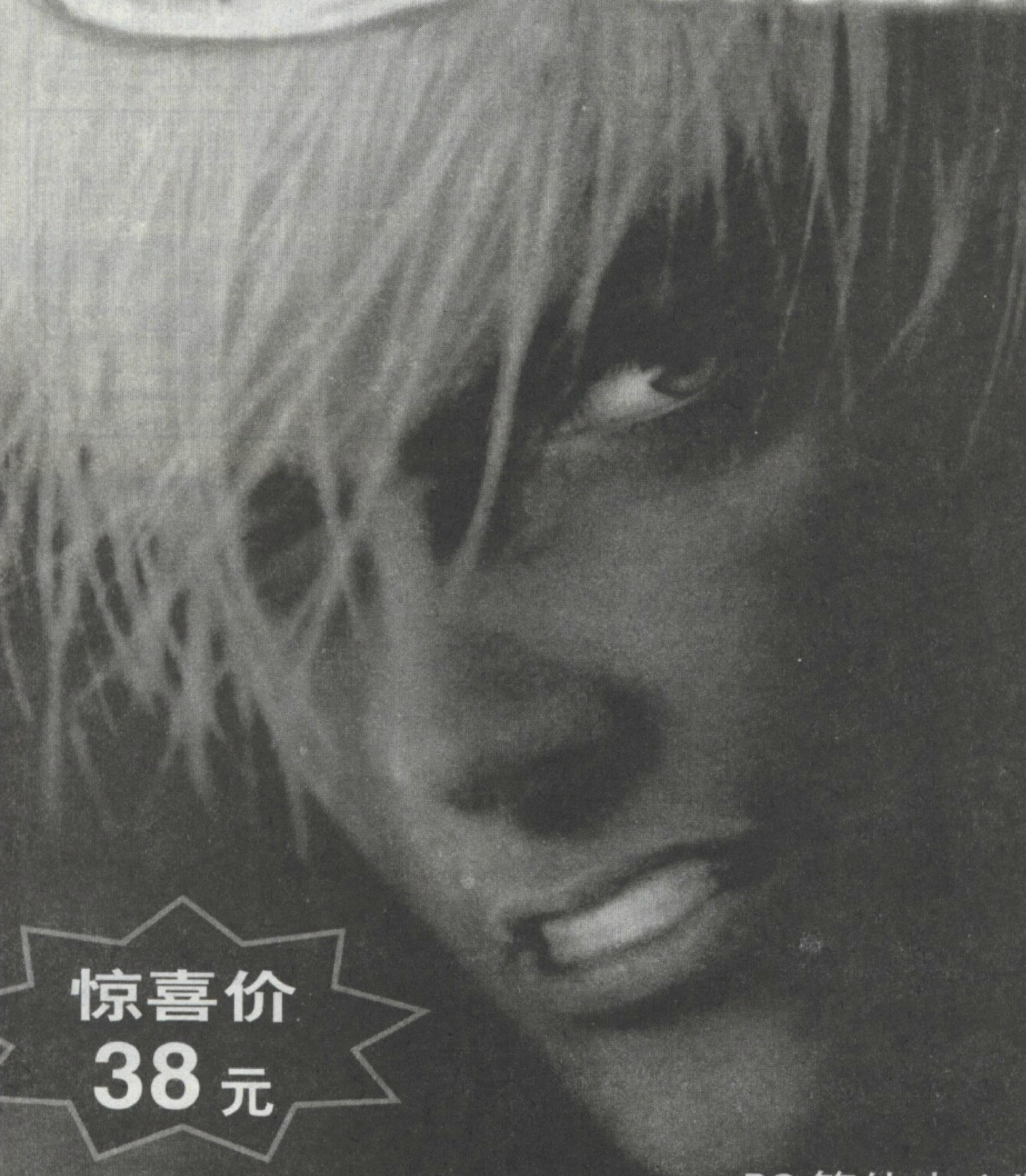
里仁软件行销联盟承销
京里仁计算机公司出品

咨询电话/OEM：62537857/58/59/60　订货电话：86241512/82612510/82610701　广州代表处：020-8750
E-mail：lesson@263.net.cn　地址：北京海淀区中关村邮局107信箱　邮编：100080

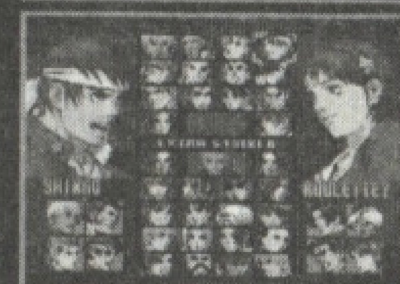
全国各地软件店、书店、音像店均有销售

新华书店总店音像发行所010-68338425 云南省新华书店音像部0871-3540056 沈阳北方图书城音像商场024-23931342 四川重庆新华书店023-68427774 长沙市新华书店0731-4124079-8221177 吉林长春市音像书店0431-8913036 福州市新华书店音像书店0591-7534022 辽宁省本溪市音像发行公司0414-2841678 青海省新华书店音像发行公司0971-8237024 黑龙江外文书店音像书店0451-3643319

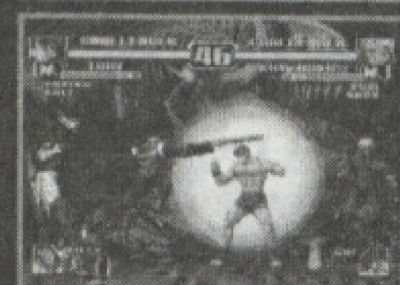




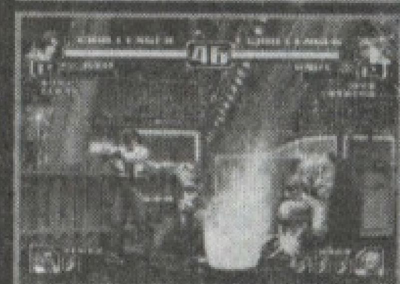












拳皇出击 全新面市

天下归心 玩家福音

PC 简体中文版 Windows 95/98/ME

拳皇99 进化版



隆重上市

程序大本营2001系列

PDA掌上电脑开发专辑　　零售价：38元

本光盘收集了丰富的掌上型电脑开发资源，内容覆盖面很广，包括专业掌上型电脑开发工具 eMobile Tools 3.0、WinCE 开发包、PocketPC 开发包、PocketPC 模拟器等。另外光盘还附赠 Palm、WinCE、PocketPC 多种平台的近百种应用、游戏类软件.

GAME游戏开发专辑　　零售价：38元

本套光盘包含大量游戏开发所必备的代码示例，由浅入深，包罗人工智能、数据结构、二维图形、实时三维、网络开发在内的各个方面，并且提供500余篇世界权威游戏开发人员撰写的技术性文章,是迈入游戏开发殿堂的捷径。随盘赠送最新游戏开发包，一次购买，双重收益。

超级助写王　　零售价：48元　　2 CD

国内首套集智能写作、网页设计DIY、网络聊天、辅助发布等功能与一体的软件

◆全程智能化助写完全兼容MS-WORD97,2000系列,WPS系列,LOUTS系列,;

◆写作前模板导入：MBA应用表格，众多合同范本,法律法规及法律信函，中英对照的商务信件，任意调用、修改,

◆写作中包括成语、唐诗、宋辞、名人名言等相关内容的智能补全；

◆写作后斟词酌句：含13000余条成语等相关资料，众多同义词，总有一个适合您；

◆网页制作：提供大量的网页模板、特效、图片等，随时调用"助写王"完成的写作,让您轻轻松松做个性化网页；

◆辅助聊天：在线聊天随时调用智能补全、斟词酌句功能；对通过"助写王"完成的写作,在聊天时可以任意调用；

◆网络发布（投稿系统）和通讯录功能的提供；



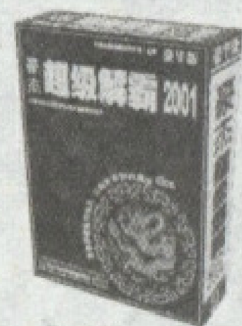
北京金品网络科技有限公司制作
北京兴四方科技开发有限公司总承销
网上购物：好又多www.hoyodo.com

地址：北京市海淀区万泉河路68号紫金大厦　　邮编：100086
电话：(010)62572545-802/803　传真：(010)62555759
E-mail：wuyj@staff.yesky.com

中国软解压软件第一品牌

豪杰 超级解霸2001 隆重上市

超强功能简介



- 自动播放包括 RM、DVD 在内的上百种影音格式
- VCD、DVD影音分离技术，制作自己的电影原声带
- 全新播放界面，可随意切换多种亮丽新界面，更可动手DIY
- 视频、音频转换工具、多声道播放、家庭卡拉OK
- 视频电话、DVB广播、网上在线播放，全新网络新生活
- 光驱超级变速、优化多款CPU指令集，支持硬件加速
- 支持软波表播放、96KHz音频，音色更纯

……

特别奉送《豪杰超级DVD2.0》

- 独创多种视频技术，避免影像细节丢失，画面完美无缺
- 超强环绕立体声，真正"声"临其境
- 自由编辑字幕（字体、颜色、大小、位置，拆分、消隐）
- 独创DirectDVDROM"防读死"技术，轻易对付"烂盘"
- 播放全区DVD，选择更多，享受更多
- 无须预读，即拖即播，毫不停顿
- 火眼金睛，分辩真假DVD

热卖中

全国各软件店均有销售

超级解霸荣誉榜



- 中国软件行业协会"2000-2001十佳软件"
- 2000年度"《软件报》杯国产十佳软件"
- 《电脑报》2000-2001市场占有率第一品牌
- 《电脑报》2000-2001消费者首选品牌
- 《电脑报》2000-2001编辑选择奖
- 《CHIP》评测中心2000-2001编辑选择奖

豪华版：(4CD)98元　**首批震撼特惠价：68元**

超值赠送：
- 《电脑智能遥控器》
- 《豪杰超级DVD2.0》
- 《笑傲江湖》《中华保镖》
- 《纵横四海》《双龙会》

标准版：(2CD)38元　赠品精心排列组合
升级版：(2CD)18元　自由选择，享受更多

超值赠送：
- 《豪杰超级DVD2.0》
- 《纵横四海》《双龙会》或
- 《笑傲江湖》《中华保镖》

豪杰立体影院



- 鼠标一点，普通电影变立体
- 支持标准3D引擎，平面3D游戏变立体
- 独创超强纠错，播放多种影碟
- 高品质液晶眼镜，保护眼睛
- 豪华播放界面随意组合、换肤
- 普通PC超强震撼、栩栩如生

标准版290元



豪华版450元



同期热卖中

超值赠送： 经典最新3D游戏《摩托车神之铃木2000》

豪杰大眼睛



同期热卖中

三大卓越功能
1. 图像浏览功能
2. 图像处理功能
3. 图像管理功能

- 超级缩略图算法，浏览速度更快
- 支持60多种图像、图形格式浏览
- 18种格式互转，免费插件随意扩充
- 32位高保真内核技术，色彩更逼真
- 对各种网站进行添加、删除
- 图像旋转、浮雕、素描、模式转换
- 自由设定开关机画面、及桌面背景

大眼睛一开　好运自然来

首期5万套
10万元刮刮奖

标准版：39元　超值赠送：工具软件集
豪华版(4CD)59元　超值赠送：超级图库

豪杰超级音乐工作室

同期热卖中

- 超级录音机　磁带与MP3互转，贴身享用，永久保存
- 电子音乐像册　音乐、图片、文字大整合，图文声并茂
- 多格式音乐转换　支持众多音频格式的转换，音质随意调
- 数字CD抓轨　CD音乐超真抓轨，MP3、WAV成批转换
- 在线播放MP3　网上直播MP3音乐，实现局域网音乐DVB广播

玩音乐就有自己的音乐工作室

赠100首世界音乐经典名曲

¥38元/套　还赠许多实用工具软件

豪杰技术
北京世纪豪杰计算机技术有限公司
地址：北京市海淀西大街36号昌海楼8层
电话：010-62557243　62557205
网址：http://www.herosoft.com

广告咨询卡

我在贵刊______年第____期的 ☐ 彩色 ☐ 黑白广告中看到__________________公司（厂家）__________产品（技术信息），希望：

☐购买　☐索取资料　☐询问价格　☐参加培训

读者姓名：__________ 年龄：__________ 职务：__________

电子邮件：______________________

通信地址：______________________

邮编：__________

填好后，请贴在信封背面。



姓名	年龄	我喜欢的5个游戏
		1.
性别	电脑龄	2.
		3.
榜评：☐有 ☐无		4.
邮编：		5.
地址：		

游戏规则

- ★所选游戏必须为已发行的PC GAME；
- ★所选游戏不可超过5款，可少选；
- ★所选游戏若为英文版，请注明英文；
- ★填好后，贴在信封背面，复制有效。

TOP TEN 选票

请将选票寄到：北京和平门邮局3056信箱
大众软件杂志社收　邮编：100051

《大众软件》读者评刊表（2001年第13期）

姓　名		性　别	☐男 ☐女	年　龄	
通信地址		电　话		E-mail	

本期您最喜欢的栏目（请在相应栏目前面的方框内打勾，可复选）

☐ 新闻速递　☐ 新品初评　☐ 专题企划　☐ 前线地带
☐ 专题综述　☐ 实用软件　☐ 晶合通讯　☐ 游戏赏析
☐ 硬件评析　☐ 网络时代　☐ 攻略指引　☐ 游戏畅谈
☐ 应用心得　☐ 问题交流　☐ 游戏剧场　☐ 有字天书
☐ 读编往来　☐ TOP TEN

本期您最喜欢的文章（请填写该文所在起始页码即可）	本期您最不喜欢的文章（请填写该文所在起始页码即可）
1.	1.
2.	2.
3.	3.

本表请寄至北京和平门邮局3056信箱　大众软件杂志社收　邮编：100051

大众软件邮购中心

者朋友们您们好：

时间过的真快，新的一年又过了一半。现在正是天气非常热的时候，特别容易中暑，请大家在出门时一定要注意。

如果您错过了订阅全年《大众软件》不要紧，大众软件邮购中心将为您提供下半年邮订服务。2001 年《大众软件》杂志（半月刊，半年元）、光盘（月刊，半年 120 元）和《电脑新时代》杂志（月刊，半年 36 元），您从邮购中心订阅杂志，平寄邮费免收，挂号邮寄每期加挂号费2元。另外，2001 年上半年 1–10 期杂志邮购中心均有存货，如您需要订阅杂志的话可直接汇款邮购。若有不明白的地方请打 010–634092 82634107 与邮购中心联系。

目金卡网员特价产品	
西游白金典藏版	168/128
000	168/128
2001 版	188/128
时代风系列	
时代风 – 轩辕剑 3	48/48
时代风 – 仙剑奇侠传	28/28
时代风 – 明星志愿合集	48/48
时代风 – 霹雳奇侠传	48/48
时代风 – 新天使帝国(标)	48/48
时代总代理新品	
翁 5	48/48
	38/38
（月费卡）	28/28
师	35/30
天子黄金版	48/45
战场	68/65
客栈 2 之满汉全席	38/35
(客户端)	38/35
(储值卡)	28/25
传奇	38/35
终结者	58/52
鬼德古拉之魔体复活	58/52
幻境	28/25
幻境 2	38/35
使帝国（珍藏版）	68/62
荟萃	
战士	48/43
萨姆	48/43
惊魂曲	98/90
战争	58/52
代	58/52
（特惠版）	29/29
幼儿园	49/45
欢乐园	49/45
童趣游戏 2001	19.9/19
争霸战术精华大全	29/29
公园公司	50/45
人生 – 欢乐派对	50/45
艺术 2	48/45
棋乐 2	22/22
元帅 3– 苏德战争	48/45
白	198/180
传承(世纪回顾)	20/20
离作战 5	48/45
启示录	48/45
潜人	48/43
棒球 2001	38/35

产品	价格
英雄无敌历代记(废墟战神)	48/43
3D 大食客	35/32
乐高 – 明日之星	68/62
刀剑笑(简装)	28/25
精彩赛车游戏库 – 秘密潜入 2001	25/22
中国陆军棋	29/26
小恐龙学棋记(豪华版)	68/62
大家来找碴 II	28/25
1937 特种兵	48/43
半条命 – 反恐精英	68/62
终极刺客	48/43
杀出重围	48/43
霹雳麻将	48/43
魔法门八 – 毁灭者之日	48/43
三角洲特种部队 3	49/44
极地之光	48/43
异形之强力反击	48/43
落日帝国（英文版）	50/45
暴风战士 VS 劲爆游戏大本营	48/43
小鸡快跑	48/43
疯狂四驱车	50/44
古龙群侠传(豪华版)	198/178
古龙群侠传(标准版)	68/62
轩辕剑 3 –– 天之痕(简装版)	69/62
轩辕剑 3 –– 天之痕(豪华版)	198/178
生化危机 3 (标准版)	48/43
生化危机 3 (豪华版)	198/178
爱的记忆(标准版)	38/35
爱的记忆(豪华版)	69/62
轩轩伏魔录	58/53
新蜀山剑侠	69/62
深海战将	48/43
NBA2001	50/45
猴岛小英雄	158/140
围棋传说	19/17
堕落天使	69/62
心魔	38/35
梦幻模拟战 1	25/23
梦幻模拟战 2	38/35
梦幻模拟战 3	48/43
梦幻模拟战典藏版	98/90
星际争霸(世纪回顾)	98/88
FIFA2001	50/45
心跳回忆扑克	18/18
暗黑破坏神 I 中文版	38/35
暗黑破坏神 II(豪华版)	228
产品包装较大，需加 20 元邮费	
网开一面	
联众会员年卡	120/120
联众会员季卡	35/35
联众会员年卡套装	128/128
联众会员季卡套装	48/48
石器时代(游戏盘)	29/26
WGS 会员卡(620 点)	30/27
WGS 会员卡(1060 点)	50/45
网络三国(游戏盘)	19/17
网络三国(月费卡)	19/17
万王之王(游戏盘)	19/17
万王之王(月费卡)	18/16

产品	价格
万王之王(人物卡)	18/16
千年(游戏盘)	38/34
千年(月费卡)	28/25
MP3– 原音重现	
榜中榜 1	28/25
榜中榜 2	28/25
刘德华 –（MP3）	25/22
合辑五 –（MP3）	25/22
齐秦 – (MP3)	28/25
王菲 – (MP3)	28/25
谢霆锋 – (MP3)	25/22
BEYOND – (MP3)	28/25
罗大佑 – (MP3)	35/32
张学友 – (MP3)	25/22
林忆莲 – (MP3)	28/25
周华健 – (MP3)	25/22
四大天王 – (MP3)	25/22
王杰 – (MP3)	25/22
张信哲 – (MP3)	25/22
梁咏琪 – (MP3)	28/25
那英 – (MP3)	25/22
李玟 – (MP3)	28/25
张雨生 – (MP3)	25/22
张宇 – (MP3)	25/22
万智牌	
2000 年冠军套牌	90/85
第七版起始牌(中文版)	65/60
第七版补充包(中文版)	25/25
三国起始牌(中文版)	50/45
三国补充包(中文版)	20/20
三国预组(中文版)	50/45
大战役比赛用牌(中文版)	80/75
大战役补充包(中文版)	25/25
时空转移预组套牌(中文版)	80/75
时空转移补充包(中文版)	25/25
预言起始牌(英文版)	80/75
预言补充包(英文版)	25/25
玛凯迪亚起始包(英文版)	80/75
玛凯迪亚补充包(英文版)	25/25
红色牌套	60/60
黑色牌套	60/60
万智牌九格牌模	4/4
进口生命计数器	50/45
时空转移英文牌盒	100/90
时空转移肥包	200/180
启示录英文牌盒	100/90
启示录肥包	200/180
七版推广手册	5/5

(凡购买价值 100 元以上万智牌者，赠万智牌玩家手册一本，数量有限赠完为止。)

百宝箱	
原码超市 –10000 种源代码精粹	38/35
精选全能补丁库	29/29
安全之星 XP 标准版	168/148
我形我速 4(完整版)	48/45
我形我速 4(升级版)	28/28
常上电脑开发专辑	38/35
游戏开发专辑	38/35
律师资格考典	98/88
PC 源动力 – 驱动一条龙	48/43
DFFICE XP 最新体检	27/24
炒股宝典	48/43
智能狂拼 II(标准版)	39/34
智能狂拼 II(政府企业版)	198/178
智能狂拼 II(升级版)	19/19
中文特快汉字输入法普及版	98/93
黑客防线 6	27/23

产品	价格
趣味编程 2	28/25
东方影都之立体眼睛	20/18
网络加速王	39.9/36
3000 万能工具库 II	35/32
东方不败 III（小包装）	39/35
金山游侠 III	48/43
Pro-Magic5.12 即时恢复系统	49.9/45
学习天地	
网页教程及素材大全	28/25
JAVA 开发全面通	39/35
欢乐小诗仙	28/25
星式 2001 版最新(会计)	40/35
星式 2002 版最新(经济法和税法)	40/35
星式 2003 版最新(财务成本管理)	40/35
星式 2001 最新(3CD)五门课	108/95
MaYa– 造型风暴	126/110
图形图像全面通	48/45
伴子成龙之《经典故事》全套装	90/85
《经典故事》之伊索寓言	16/16
《经典故事》之白雪公主	16/16
《经典故事》之丑小鸭历险记	16/16
《经典故事》之木偶奇遇记	16/16
《经典故事》之新天方夜谈	16/16
《经典故事》之大鼻子历险记	16/16
伴子成龙之《快乐宝贝》全套装	90/85
《快乐宝贝》之唐诗三百首	16/16
《快乐宝贝》之成语故事百宝盒	16/16
《快乐宝贝》之格林童话世界	16/16
《快乐宝贝》之安徒生童话世界	16/16
《快乐宝贝》之 24 孝故事选	16/16
《快乐宝贝》之平安大使	16/16
伴子成龙之《循序渐进》全套装	28/25
《循序渐进》之少儿英语句型训练	16/16
《循序渐进》之少儿标准发音训练	16/16
迪士尼英语标准装	158/140
迪士尼英语教学装	52/46
迪士尼英语全套装	350/310
走遍美国 2001 版	118/105
捷进英语《新概念英语》姊妹篇	96/86
畅通无阻 III	125/110
攻城略地	
魔法门八官方攻略集	26/26
三角洲特种部队全攻略	25/25
古墓丽影权威攻略集	25/25
石器时代攻略 – 原始人手记	22/22

邮购地址：北京市海淀区苏州街邮局 89–045 信箱

邮政编码：100089

咨询电话：010–82634107、82634092

E-mail:jhyf@jhpop.com.cn

点击 jhpop.com，您可在“晶合软商网”上直接选购产品！

EVIL ISLANDS

恶魔岛

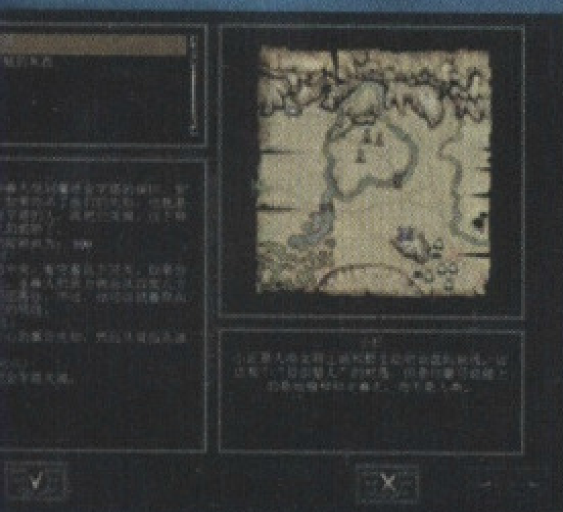
挑战您的荒岛求生意志！

想观光吗？

金字塔
地下墓穴
死亡城
半兽人部落
黄金山谷
食人魔
绿之一族
野蛮人营地

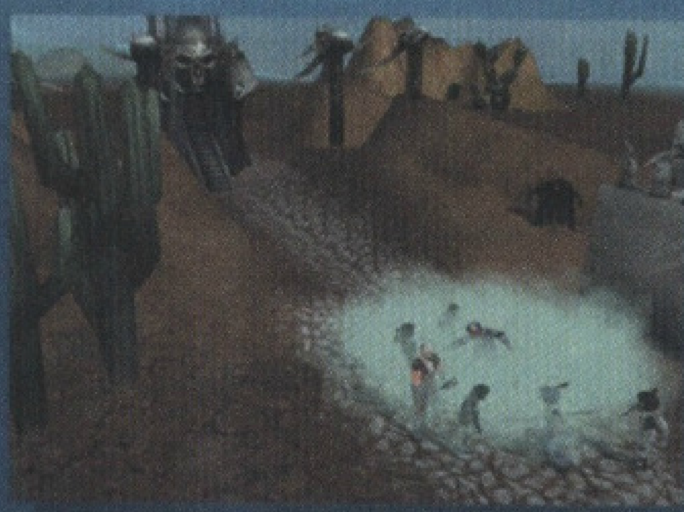
……尽在恶魔岛！

如果您不敢只身前往——本游戏支持区域连线，可18人组队前往。



的剧情任务地图系统

要按下TAB键，就能开启地图系统，每个关卡的不同，而有相当多的变化有三个大岛可以供玩家探索，每个生地点都很详细的显示在地图上。



自由冒险与网络连线组队

反传统的冒险旅程，自由选择所要接受的任务，操控三人小组成为坚强阵容！

区域连网六组人马网上显神威，可以组队合作挑战最高难关！



人物成长与组队攻击系统

游戏中的人物就像一般人一样，拥有强壮、敏捷等点数，除此之外，生命与魔法点数也会因为人物的经验值而不断增加。并且游戏中玩家还可率领两位角色一起协同作战，可以设定人物是属于攻击或防御模式。



不可思议的画面与音效

全3D物件，场景随时间流逝，光影特效即时运算——足迹功能更是可以追踪或闪避敌人。通过音效你可以察觉背后偷袭而来的敌人，细心聆听还能发现林中鸟儿歌声四起！

总代理



北京华义联合软件开发有限公司
北京市朝阳区东土城路8号林达大厦A座6A/6F
网址：http://www.waei.com.cn 邮编：100013
电话：010-84250099 传真：010-64220875
客服专线：010-84250066 客服传真：010-64271064
客服信箱：service@waei.com.cn

制作



SUNG DIGITall
yone's invited™
数字世界欢迎您

全新"视"界
三星"晶"彩



股票经纪人李先生

及时准确的资讯是我立于不败的法宝

三星171/151MP的单键切换功能，使我在分析行情的同时还能迅速掌握重大的时事动向及时做出正确判断



液晶系列



171MP/151MP主要特点

17"/15"多媒体液晶显示器

:1280x1024@76Hz(171MP),1024x768@85Hz(151MP)
频率:30 - 81KHz(171MP),30 - 70KHz(151MP)
"15"完全可视屏幕 内置TV插槽(NTSC/PAL)
视频及音频,S-VIDEO,天线连接器,画中画功能
置多媒体扬声器,先进的画面调节功能,金银色
快速准确的自动调节功能,绝对无闪烁
80°/80°/80°/80°/视角,TCO95/NUTEK认证



570S 主要特点

15"液晶显示器
15"完全可视屏幕
最大分辨率: 1024x768@75Hz
水平频率: 30 - 61KHz
优异的图像比例调整功能
快速而准确的自动调节功能
低成本、高品质
任一分辨率下全屏显示
TCO99/NUTEK认证
色彩软件(Colorific S/W)



150T 主要特点

15"液晶显示器
15"完全可视屏幕
最大分辨率: 1024x768@75Hz
水平频率: 30 - 61KHz
先进的画面调节功能 数字式扩张
快速而准确的自动调节功能
绝对无闪烁 TCO99/NUTEK认证
可选: USB-Hub 多种底座
双路视频输入: 模拟RGB(0.714Vp-p)/数字(符合DVI标准)
色彩软件(Colorific S/W)



240T 主要特点

24"全信号液晶显示器
24.06"完全可视屏幕
最大分辨率:1920x1200@60Hz
水平频率:30 - 90KHz
PIP,PBP和图形交换功能
先进的画面调节功能
数字式缩放 快速而准确的自动调节功能
85°/85°/85°/85°/视角 绝对无闪烁
可选双路视频输入:模拟/数字(DVI-D)
信号类型:D-sub/DVI-D/S-Video/RCA
16:10宽屏幕 TCO99/NUTEK认证
可选USB-Hub 色彩软件(Colorific S/W)

三星超薄膜液晶显示器TFT-LCD(Thin Film Transistor)

属于平面显示器的一种,目前在所有平面显示器中技术非常成熟且应用较广泛的要属LCD,市场上应用到的LCD主要有TN,STN及TFT三种,其中TN显示品质、反应速度、视角较差，主要应用于小尺寸萤幕,如：电子表、呼叫器等,STN其显像品质及反应速度较TN来的好,主要应用于PDA行动电话、低阶NB等,而TFT在显像品质、反应速度上超越TN及STN甚多，应用领域偏向于画质及反应速度要求较高之产品,如一般NB液晶投影机等产品TFT-LCD。

突破科技极限

三星领先一步推出"超薄膜"液晶显示器。画面更大(24.06"完全可视屏幕),体积更轻,图像更鲜锐(最大分辨率:1920x1200@60Hz)。众所周知LCD液晶显示器每增加一寸,都面临着解像度损失的威胁。作为目前世界上较大的TFT-LCD生产企业,三星电子凭借其世界先进技术,率先突破科技极限,推出24"液晶显示器,成就液晶显示的传奇篇章。三星电子将继续追逐顾客的梦想,为更好地实现顾客目标而不断努力!



示器地域总代理及行业代理:
胜公司:020-87508724 上海华清公司:021-62581199 江苏金鹿鼎公司:025-4826198 武汉蓝星公司:027-87646033 重庆三山公司:023-68790829 成都交大公司:028-5235151
公司:029-5522793 北京三捷恒安公司:010-82851222 沈阳红网科技公司:024-23969279 福州顺安电子公司:0591-3372028 北京世纪同飞:010-62639141 上海泰生公司:021-54510088
公司:0571-8823891 深圳亚杰通公司:0755-3681183 成都广海科技公司:028-5459886/9 昆明金柏公司:0871-5119528 广东鸿森集团:020-87571772

务中心电话:
0-64333366 上海: 021-64563366 广州: 020-38791233
AMSUNGMONITOR.COM.CN WWW.ISAMSUNG.COM.CN WWW.SAMSUNGSERVICE.COM.CN



三星电子

世纪雷神周年白金典藏版

欧洲战火




合集

简体中文版

零售价：76元

周年庆典价 38元

危机最前线




隐藏与危险合集

HIDDEN & DANGEROUS

简体中文版

零售价：68元

周年庆典价 48元

包含：《为自由而战》中文版1张

附赠：《危机最前线》(2CD)

亚特兰蒂斯 II

简体中文版

Atlantis II

原价：69元

周年庆典价 35元

晶合互动

奥妮

简体中文版

ONI

零售价：48元

周年庆典价 28元

BUNGIE



Thor 世纪雷神

北京世纪雷神科技发展有限公司

地址：北京市海淀区中关村南大街12号农科院151信箱　邮编：100081

电话：010-62142685/62142686/62142687/62145253E-mail:quake@263.net.cn

我们搬家了



怎么样，这块儿比原来强吧？据说黑暗很喜欢这里的亮堂感觉，准备搬部电脑每天过来坐镇前台，简称“坐台”。



“喂，等会儿我们虹彩和你们编辑部来局CS？”晶合虹彩著名的“悍匪”郭总是个有“游戏趣味”的人，这会儿正跟Walker邀战呢。



“晶合集中营”现址



看这里——你能猜到我们有多少人吗？



外面的世界真……太热了！



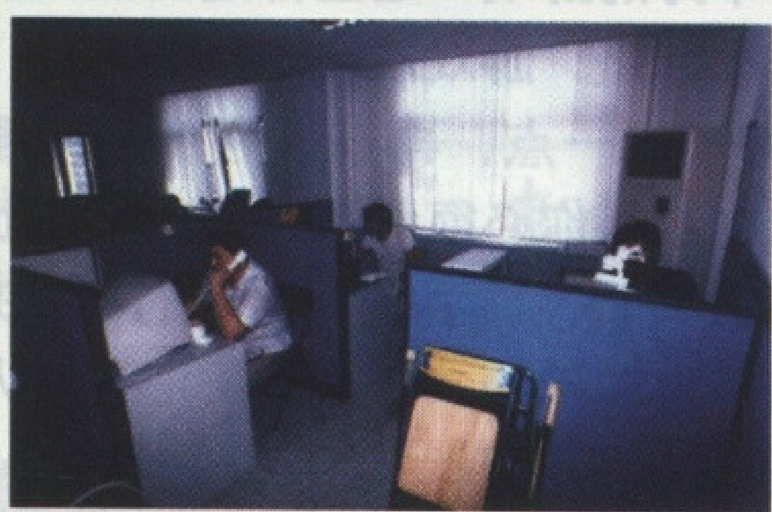
这里你用几号枪？



坐在宽敞明净的办公室里，《电脑新时代》的煎饼 Boss 是否又回忆起地下室的日日夜夜？



大软编辑部新任老编 Walker 的新窝。人到哪儿溜达去了？



煎饼 Boss 的部下们



“欢迎参观我们……和我们的产品！”晶合互动的韩总喜欢被认作产品推销员。



大内密探们



中午休息时，编辑部就这么一幅景象 。

《大众软件》社址：北京市海淀区亮甲店 130 号恩济大厦
邮编：100036
总机：010-88118588
传真：010-88135604

编辑导语:

我们可以说《仙剑奇侠传》是一部伟大的作品，因为它改变了许多人心中对于游戏的概念。

如同任何好的作品一样，好的游戏对于不同的人具有不同的意义。

对于玩家来说，它是一次体验虚拟情感的过程。进行游戏的主体和客体角色产生错位，如此强烈的互动感，这是在其他形式（电影、小说）的精神产品中从来体验不到的。“仙剑”完美地体现了游戏的这种独特性。

对于游戏开发人员来说，它是一份教程。作为专业人员，我们不该只知道我们体验到了什么感受，更应该知道是什么东西引起了我们这样的感受。策划在一个制作组中应该处于一个什么地位？他应该懂哪些东西才能成就一个好的游戏？这些都是需要我们思考的。

对于公司决策者而言，它是一条真理。这真理就是：游戏从来不是艺术品，游戏是商品。“仙剑”首先是一部成功的商业产品，懂得了这一点，再来谈它多么有趣多么感人吧。“仙剑”是一部美国大片，而不是欧洲艺术电影，你必须承认这一点。姚壮宪自己也说过，“游戏做出来你要包装它，比如说你要怎么剪辑，你要根据当时的市场来做。”

当然了，大陆的游戏行业目前要解决的还是基本功问题，什么时候把游戏人物肖像的透视关系搞对了，再来谈“仙剑”对于商业心理的把握不迟。

成名并不是件好事，特别是当包围着你的人们想把你变得更象他们的时候，你会感到空前地虚无，你会深刻地怀疑他们究竟因为什么而喜欢你的作品。一些玩家最初对于“仙剑”的悲剧结局表示愤怒，之后对于“仙剑”不出Ⅱ代表示愤怒，现在是对“新仙剑”的缺乏变化表示愤怒。

我劝大家还是消消气。

第一我们可以说，如果“仙剑”不是以悲剧结尾，那将是它的死刑。

第二关于“仙剑Ⅱ”，我善意地希望大家对它死心为好。姚壮宪说过，“仙剑是在一个特殊背景下由一群特殊的人用特殊的方式做出来的一个很特殊的游戏。”现在6年过去，不仅创作的激情没有了，绝佳的搭档也不复存在，这些倒还在其次，最重要的是“仙剑”已经把一个类型做绝了——这个游戏包含了古典爱情故事的各种形式，从最低级的青梅竹马、少女怀春到英雄救美、相依为命，从为爱殉情、以死报恩到跨越轮回、人怪相恋的中式情结，最后上升到舍私情投大义的爱的高层次表现，乃至于因爱生恨进而复仇社会的畸恋——只要你想到的，这个游戏里都有了。还有人物，李逍遥和他生命中的三位女孩，都是最有概括性的典型人物，发生在他们之间的，是最典型的“纯洁四角恋”。最后，我听说“仙剑Ⅱ”的剧本已经重写了几遍，我不知道谁是编剧，我只知道仙剑之父现在正在北京搞管理工作，而且我还相信“姚壮宪”不是靠专业培训可以产生的。

至于“新仙剑”，我们不妨把它比喻成一张需要重新录制的老唱片，只是将原来的胶印唱片转录成CD唱片，让那些只喜欢听老歌的人有继续听歌的机会，仅此而已。不要盼望在一张70年代邓丽君的唱片里出现后街男孩儿的2000年新曲，因为这不可能，这和唱片公司是不是有骗钱的嫌疑毫无干系。



六年一梦试仙剑

本刊记者/生铁

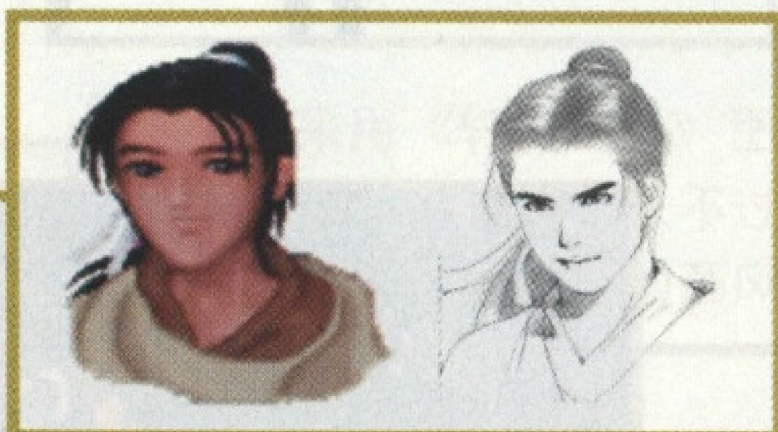
“问世间，情是何物，直教生死相许。天南地北双飞客，老翅几回寒暑。欢乐趣，离别苦，就中更有痴儿女。君应有语，渺万里层云，千山暮雪，只影向谁去？”

金代诗人元好放的一曲《迈坡塘》，道尽了人世间情感的沧桑。记得《大众软件》第3期的封面专题所做的就是《仙剑奇侠传》的攻略。转眼已是6度寒暑，“大软”刚刚推出100期杂志，我们的视野又一次回到了“仙剑”上来，不过这次迎来的并不是它的II代，而是中青旅用30多万美元从大宇手中重金买下的《新仙剑奇侠传》，依然是我们熟悉的李逍遥和他那一段段耳熟能详的故事，可如今时过境迁，你还能找回过去那已渐淡去的情感么？

粉墨登场的“新”老人物

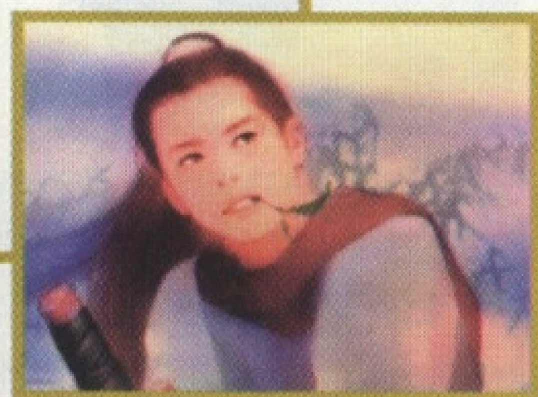
这是各种版本的主人公形象，它们包括重绘角色、旧角色、日本土星版人物和原画设定形象，看看哪是你心中的最爱？





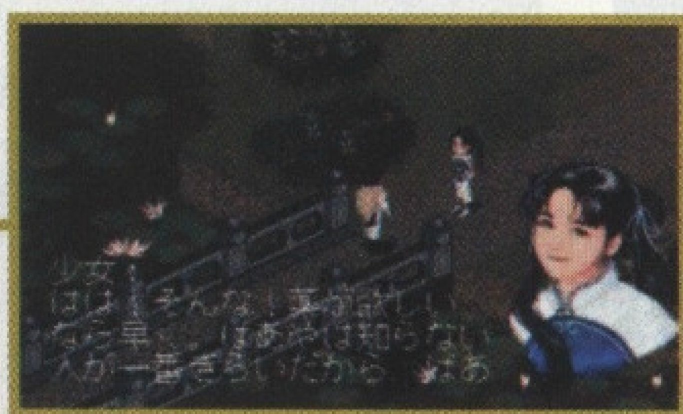
李逍遥





赵灵儿









林月如









阿奴









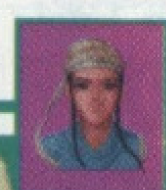
这个游戏中的配角也都是个性鲜明的

彩依





刘晋元





巫后





韩梦慈





灵月宫主





天鬼皇





柳媚娘





盖罗娇



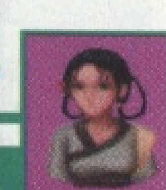


阿香





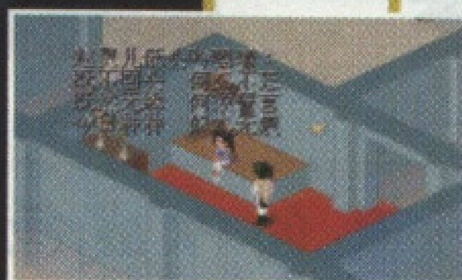
阿桃

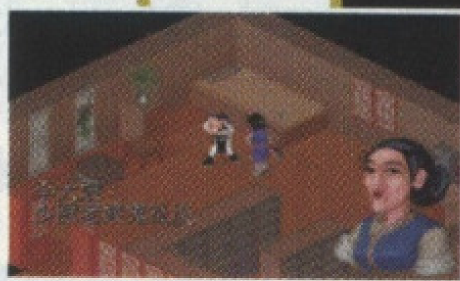




难忘的镜头







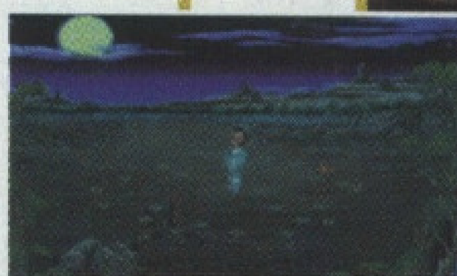


酒剑仙



宋贺文

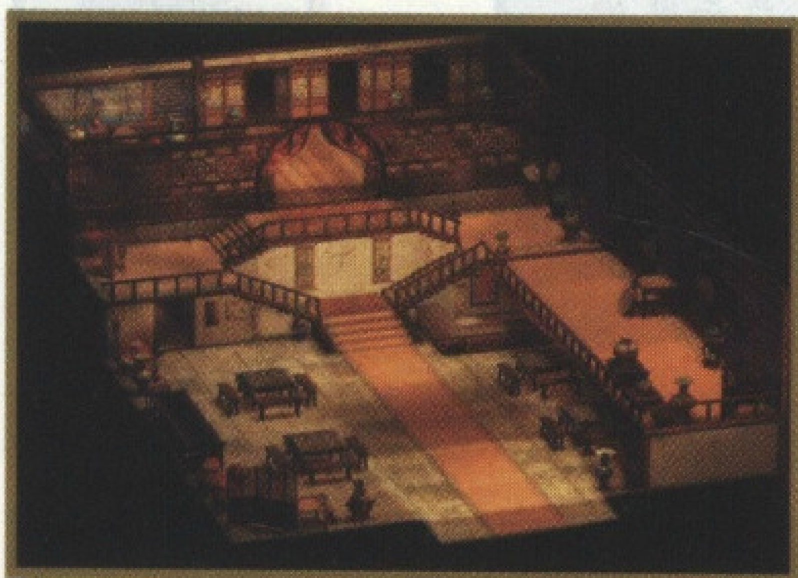






美仑美奂的新场景

采用《轩辕剑III》图形引擎开发出的游戏场景，几乎可以用完美来形容。只不过大宇为了保留游戏原有的感觉，刻意继承了原作古拙的画风。



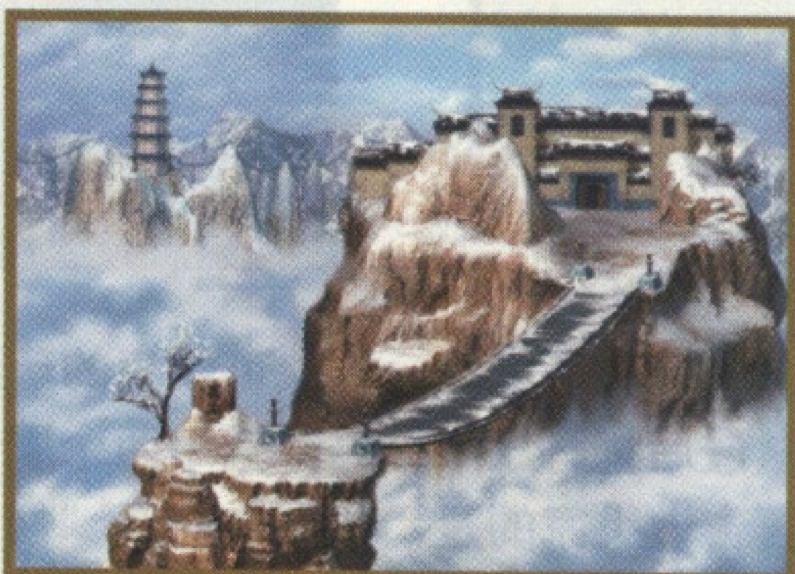
这家店比李大娘的店气派了很多，它卖的酒也不掺水，不过……好象有贼！



哈哈，记得么，主人公在这神木林里被个小猴子刁难了。

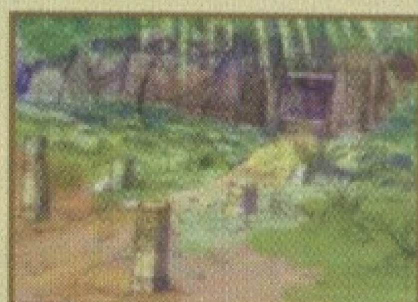


阴森恐怖、僵尸出没的黑水镇。

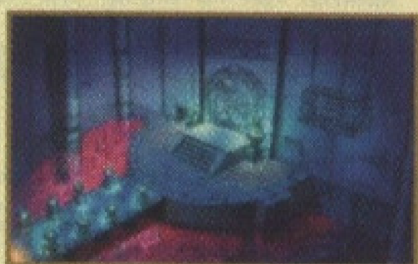


这就是传说中的蜀山之巅了。











这些就是美工的原画稿啦

查看人物属性时，很有视觉冲击力

《新仙剑奇侠传》人物属性界面的查看方式和旧作有所不同，适应之后，感觉还是比较直观的。









依然熟悉的作战画面





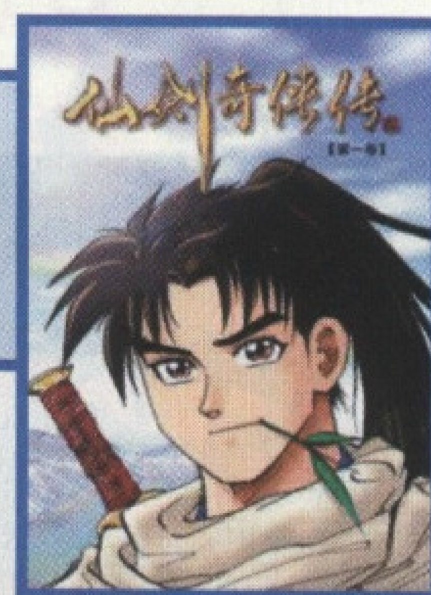
背景资料：

《仙剑奇侠传》，历经3年策划，数易其稿，1995年7月正式出品后即好评如潮，并获得年度最佳游戏称号。该游戏以模糊的古中国时代为背景，融合借鉴了神怪和传说故事。游戏以角色的爱情为主题，演绎出曲折动人的故事。游戏采取单线模式进行，玩家最多可以同时控制3名角色。游戏流程时间35个小时。



还记得在这条通往蛤蟆山小路上出现过的书生么？在原来的剧本里他本来也有一段属于自己的爱情故事的，不知为什么最后在游戏里竟沦落成了"路人甲"。

“仙剑”的周边产品也很多，这是台湾画家汤翔麟画的8卷本连环画。





在你看过这期专题之后的不久，如果没有意外，你就可以真的玩到这款游戏了，据可靠消息，“新仙剑”在制作中积极听取了玩家意见，最后将有三个结局，其中两个属于隐藏剧情。听到这个消息你是否已经感到有点坐不住了？不过，还需要告诉大家的是，如果你对于“仙剑”的故事已经烂熟于心了，那么不要对“新仙剑”抱有过于不切实际的幻想，因为它是相当忠实于旧作的。一个好游戏不是用来分析的，你必须去玩它。正象那句哲学名言：谁谈论爱情，谁就摧毁爱情。

烽火传书



编辑导语：

每天坐在公共汽车上，无所事事地渡过上下班的时间。这段时间很长，也很尴尬，尴尬得就象鸡肋。我也观察过周遭人物，那些长途乘客大致可分为坐着的和站着的两种。坐着的人多数会找个相对舒服的姿势小憩，除了有坐过站的危险外已经算是待遇优厚了，高兴或不高兴的时候还可以流流口水自娱一下。坐车睡觉并不受时间段的影响，上了一天班的人自然会在疲劳之余迅速入睡，而那些早上刚刚起床去上班的人似乎会更快地进入梦乡，我想应该是头天晚上那觉的惯性延长，要么就是因惧怕上班而产生的保护性晕厥状态。没有座位的乘客当然少了这些担忧，但一样有困扰他们的东西。拥挤的车厢环境使所有站着的朋友们的表情都很统一，这种表情盛产于便秘患者的可爱脸庞上。当然，坐以待毙是不行的，人毕竟还要活着，一旦有坐着的朋友胆敢露出要下车的表情，周围立刻就会有无数人逡巡蹩进，目的当然不是要找他或她签名，而是那张被坐得湿热的椅子。这位要下车的朋友多会以一种优势表情从容起身，而这种表情我只有在池塘边喂鱼喂到得意时会露出来。然后，在一番明争暗抢后，会有一位皇子胜出，其他的要么沮丧，要么奋进，要么自勉，要么看破红尘……然而最具效果的还是刚刚起身的那位发现自己看错站了，一时间百感交集，人类几千年的文明史他或她只用不到一秒种就总结在脸上了，这情况万一被那个幸运的皇子发现，会立刻宠辱皆忘，把酒临风，喜洋洋者矣。



本来，不管什么姿势，大家都是为了乘车到站，坐着的朋友当然在肉体上是舒服了一点，但生于忧患，死于安乐，那些时刻寻找座位的站着的朋友在精神上无限充实。向他们致敬。

魔法门之英雄无敌IV

Heroes of might & magic IV

- 游戏类型：策略
- 制　作：New World Computing
- 发　行：3DO



毋需置疑，如今的《魔法门之英雄无敌》系列已成为经典回合战略游戏的代名词，它的影响力几乎已经超越了原作《魔法门》系列本身。由于前几代《英雄无敌》的出色表现，因此玩家们对于下一代《英雄无敌》的期望值自然也是相当高。而当玩家经历了长达两年之久的埃拉西亚大陆混战之后，业内突然放出消息《魔法门之英雄无敌IV》将于今年9月与玩家们见面，相信每一个听到这个消息玩家都会兴奋不已。







《英雄无敌》系列之所以能获得如此巨大的成功与其精美的画面是分不开的，当初笔者看到《英雄无敌III》画面时觉得它的精细程度已到达了极限，再要有所突破几乎不太可能，不过当看到《英雄无敌IV》的图像之后笔者才知道，其实游戏还能做得更好，从网上公布的几张截图来看游戏的画面比三代要更加精美一些，其中英雄冒险画面则是游戏画面的最耀眼之处。

说到英雄冒险画面，实在是精美之极，不但画面整体构思精致，色彩运用更是十分得体，看上去十分鲜艳。另外，对场景内所有物体的质感表现也是非常成功，无论是郁郁葱葱富有生机的树林，还是冰天雪地的极地都表现得极其真实，在此基础上NWC小组还对一些宝物和资源进行特殊加工，加上了一些梦幻般的色彩点缀，在游戏中宝物会不断闪出光芒看起来十分夺目。唯一遗憾的便是英雄的冒险画面依然停留在2D，这一点实在是显得有些落伍，可见NWC小组在四代的制作中还是显得有些保守。

四代中改变最多的要算是战斗画面，前三代《英雄无敌》包括几个资料篇的战斗画面都是采用一种两军对阵两旁一字排开，这种画面的最大缺陷便是缺乏立体感，尽管NWC小组早就意识到这一点并在《英雄无敌III》中加以弥补，但到了四代再继续使用这一老的快要掉牙的战斗画面实在抱残守缺之嫌。NWC可能是出于这一点的考虑决定在战斗画面中采用3D制作，无论是在战场上叱风云的英雄还是勇猛无比的雇用生物都显得3D感十足。

游戏从一代开始，就十分强调英雄的作用，以后每部作品都将英雄的作用不断加强，不过英雄本身充其量是个装饰罢了。在《英雄无敌IV》中英雄已经可以参加战斗，英雄将会有9项基本技能，比前作增加了5项，而且英雄的第二技能将从3个等级变为5个等级，这样英雄的培养周期可能会变得更长，当然在战斗中如果英雄自己撕杀激烈会得到更多的经验值，另外游戏还引入了阵型的概念，玩家们可以将远距离兵种安排在阵型的最后面。

好了，说了这么多，或许只是论及《英雄无敌IV》冰山一角，其中一些资料还未得到NWC小组的官方认证，还可能与正式发行之时有一定的出入，不过对于这部作品的质量，玩家们绝对不用担心，这绝对是一部经典之作。

（游侠·CX）



编者按：

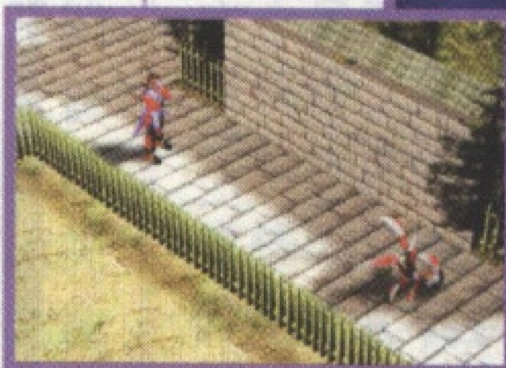
实际上，我看到《英雄无敌Ⅳ》的图片时有些失望。我知道，越是期待的部分就越会打击你，不过一定会在意想不到的地方给你惊喜，不要猜啦，猜出来就不叫“意想不到”了。

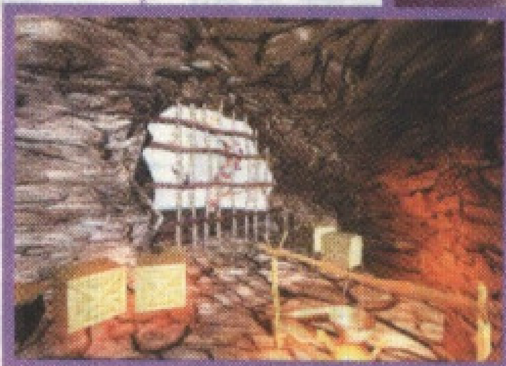
六道天书

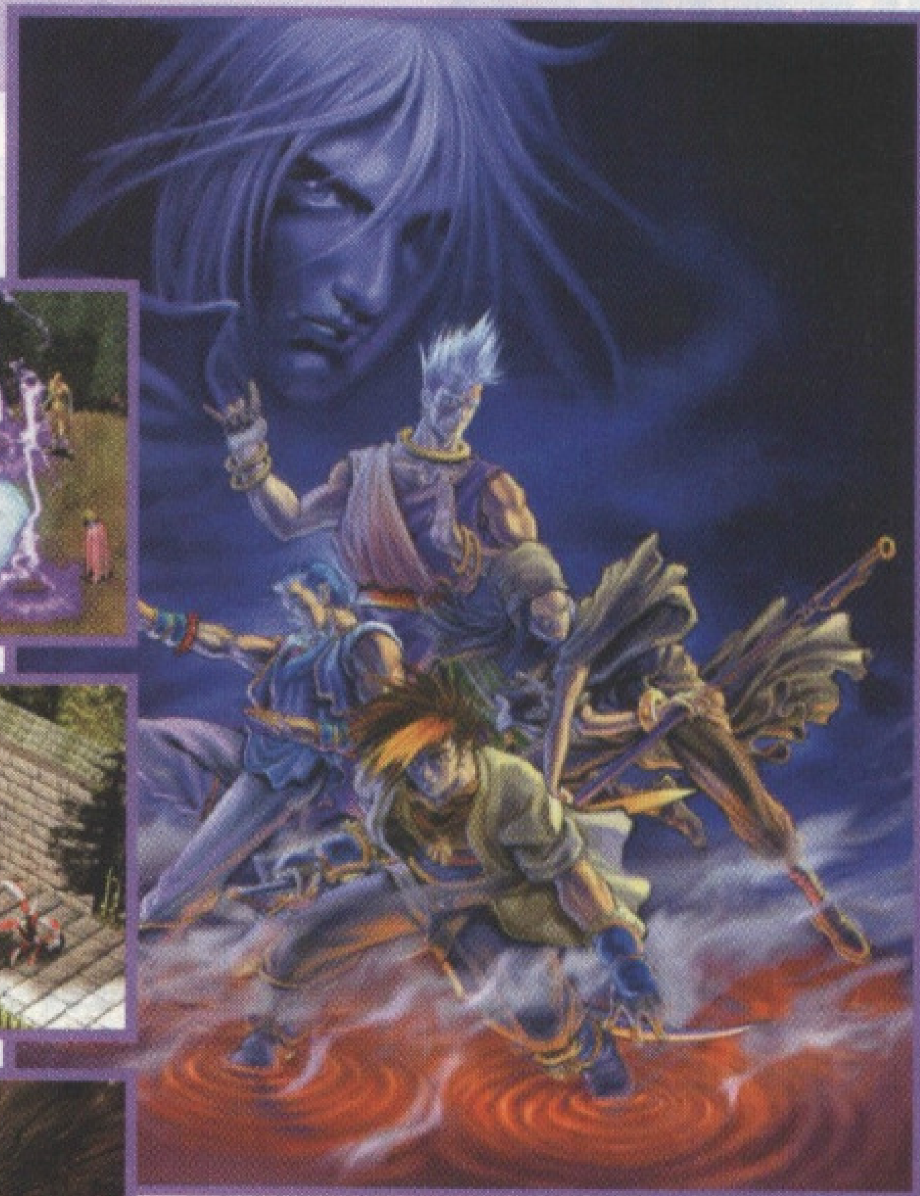
- 游戏类型：角色扮演
- 制　作：旭力亚
- 发　行：旭力亚











现在业内都好象流行改编，古龙、金庸的武侠作品纷纷被改编后搬上PC，还有各类的漫画书什么的。不过其中能够给玩家们留下好印象的倒不多，反而有太多水平一般的游戏让人觉得鸡肋。这次旭力亚公司将改编一部香港漫画界著名大师刘定坚先生及司徒剑桥先生的同名漫画作品——《六道天书》。

《六道天书》原是一套集武侠、神玄于一身的漫画书。故事讲述了在以佛、道、神、密4神宗为正宗教的正教中，由于500年来没有人入涅盘，因此正教人士都不想被那500年一轮回的“涅盘劫”招致全部人间被毁灭，而让人们重生回到那轮回的命运中去。与之恰恰相反的是，那些邪教却期盼“涅盘劫”降临而将人间和天界分开，他们就能永远统治人间了。这样，正邪两教便由此在江湖上掀起了一场场的血腥大杀戮。游戏讲述了4名被正道人士视为能阻止涅盘劫发生的少年一起对抗邪教的故事。

对于RPG游戏来说，玩家一向都很注重角色的战斗系统及剧情中的NPC。在《六道天书》中战斗系统制作得比较特别，它采用了一种以计算行动能力的时间系统，即是以行动值来计算角色的等待时间。每位角色都有200点的行动值，当你向他们下达指令后，电脑系统便会将这些所花行动值减去，当完成动作后，点数再会自动回复至全满，这时你才可以再次下达命令。这样设计的最大特点就是增加了在战斗中的策略成分，让玩家在游戏时不会觉得枯燥乏味。





武侠当然须要有些神奇的招式了。在《六道天书》中每位角色都各自拥有数套3D制作的攻击动作，并且配上了特殊的音效，因此在施展这些华丽招式时定会觉得赏心悦目。游戏制作中还特别运用了“三层即时升级系统”，让角色在战斗当中可以即时提升各项能力。另外各角色还拥有不同的绝技，使用时更是能同时攻击多达9个人的敌人。

《六道天书》在保持原作紧凑的剧情之余，还加入了一些新的剧情，并将书中的不少笑话也全搬上了游戏的对白中，相信一定会给熟悉此书的玩家带来亲切感。当然为了避免结局单

调，游戏中将会出现3个迥然不同的结局，这样即使对故事非常了解的玩家也会有焕然一新的感觉，且会一玩再玩。

好了，“天书”到这里已经看得差不多了，如同凡人要想成为神仙还得靠自己的苦心修炼，要想真正读懂这部天书，还需你自己来《六道天书》中感悟了！

（游趣创作室　yesisi）





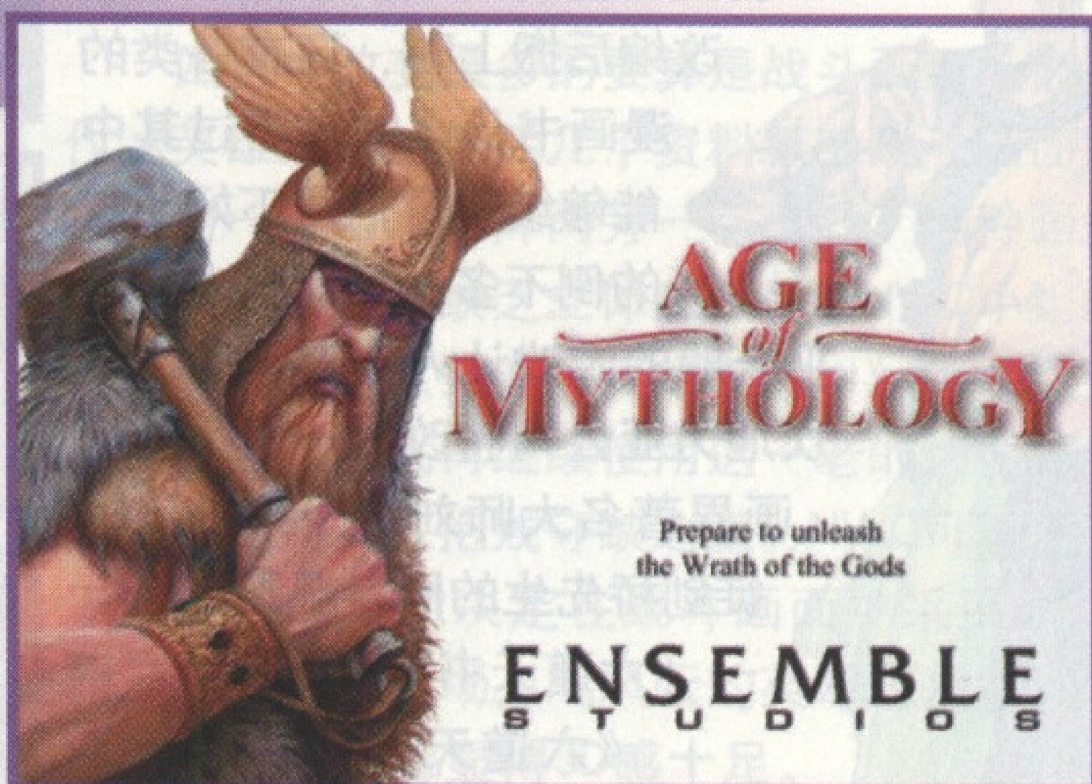
编者按：

一个要统治人间，一个要免受轮回。其实，这样一个乱糟糟的世界有什么好统治的？为了不堕六道而厮杀和沦为修罗又有什么分别？

神话时代

Age of Mythology

- 游戏类型：即时战略
- 制　作：Ensemble
- 发　行：微软



《帝国时代》的成功证明微软已经不光是操作系统及软件上的大哥大了，从1997年就开始开发的《神话时代》迟迟未能露面，其原因是制作小组打算把这部《神话时代》做成3D的即时战略，或许打算和《魔兽争霸III》一争高下。

以古希腊神话故事为游戏背景，开发小组从中选择了古埃及（Egyptian）、古希腊（Greek）和挪威（Norse）。虽然游戏采用3D模式，但操作等方面还是沿用《帝国时代》的模式，资源也大致相同，只是增加了一种新的资源“Favor”其实这个“Favor”是游戏中一种相当于“魔法值”的资源，在生产某些特殊兵种时需要用到。

《神话时代》比较注重单人游戏的剧情设计，每一关的剧情介绍都非常详细，而且由于这一次的选材是以神话故事为主，所以剧情描述更是得心应手，光看剧本数量就多达40多章节共计有170多页纸的稿件。40多章节当然就会有40多个战役任务了，每一个种族大约有十几个关卡，完全可以让不喜欢联网作战的朋友发挥。虽然《神话时代》重点是放在单机剧情模式上，不过其联网作战也没有放弃，尤其是游戏中新的东西，至使在联网作战时将会有更大的乐趣，这里我将说明一下，《神话时代》中有一个特殊的力量需要消耗“Favor”值，那就是“神力”，这是一种只有“你”才可以使用的力量，威力十分惊人，号称可以瞬间消灭敌人的所有部队，不过其消耗的“Favor”值也非常巨大，不过只要你能在之前尽量积攒“Favor”，就可以在关键时刻拯救自己的国家。





游戏中兵种的设计也有其独特之处，由于是神话时代，除了人类外还会有神兽。一共有3类兵种，一种是普通的人类，这种兵种一般分为“弓骑步”类；另一种是可以和神沟通的人类，而且每一个种族只有一位这种人类；最后一种就不是人类了，而是前面提到过的神兽（Mythological Units），这些神兽将是游戏的重点，他们都是神话时代中传说的生物，而且很多这种生物都有特殊能力（有点和英雄无敌里的生物类似了）。比如说可以石化人



类的美杜莎，蛮力奇大的吃人魔等等。

《神话时代》或许在不久后会再次掀起即时战略游戏的高潮，而且在这次E3大展中也有突出的表现！

（游侠·三枫）

编者按：

当人面对神的时候，根本无法崩出丁点智慧，而当面对野兽的时刻，所有想法又显得力不从心，所以人只好主宰自己的同类了。

剑灵

- 游戏类型：角色扮演
- 制　　作：宏申
- 发　　行：天下华彩

武侠RPG一直为我们华人所独有，从很早开始武侠游戏就已经在PC上露面，一款“仙剑”将武侠游戏推向高峰，从此之后，武侠RPG就有如过江之鲫一般层出不穷，寻求新的发展和突破。剑灵是由天下华彩发行的一款武侠RPG游戏，内容主要是以凄美的爱情故事与江湖恩怨情仇组合而成的。



年轻的御剑门弟子淳浩天正当少年，对人生和未来充满希望，但却被诬陷为背叛师门的叛徒，英年早逝。死去的淳浩天来到了灵界，遇到了一把自称“剑灵”的奇怪古剑，并得知自己是天地人三界中所推选出来的使者，命中注定一定要到灵界来释放剑灵以拯救三界苍生……

游戏叫剑灵，那么它的剑一定有什么特别的地方。的确，游戏的铸剑系统很庞大，有许多铸剑技能要在游戏中学习，学会之后才能开始铸剑。游戏中所有材料全都能用于铸剑，且绝对没有重复，各剑的属性也绝不相同，对于玩家自行铸出的剑还可以命名，取个什么有魄力的名字就由玩家所好了。



《轩辕剑III》中水墨画场景相信大家都有很深的印象吧！这种悠然清淡的画风是我们中国特有的文化，老外是不懂的。剑灵的背景采用了水墨画，



不论山川、溪流、坡道、悬崖、瀑布等等无不是用水墨来描绘，充满了中国风。再这样的环境下冒险，心情自然是快乐的。

RPG的操作大多简单方便，剑灵也不例外，除了同时支持键盘和鼠标来满足玩家的不同习惯外，还提供了遥杆的支持，而且是力回馈摇杆，就笔者所知，好像是第一个武侠RPG支持用力回馈摇杆的。以往在赛车及飞行游戏才能体会的震撼如今在RPG里也能体会到了，实在是令人兴奋不以，想想在战斗中不光是刀光剑影，还能亲身感受震撼，真让我手痒。

先前已经提过游戏的技能，而各项技能的升级都和属性有关，游戏将属性分为5大属性，奇门（金）、身法（木）、步法（水）、武术（火）、医术（土），而各属性的下面又有3项技能，这些相信老鸟们应该都很明白吧，游戏的属性也是采用了玩家自己分配的设计，而不是按部就班得随升级而提高。应该说自主性更强吧！

RPG的战斗是制作人最重视的，往往也是玩家评定游戏好坏的一个重要标准。现在的武侠RPG除了在战斗上加以更多的武功招式和更为华丽的声光色效外便再无新花样了，这样一来往往给人感觉毫无真实感，吸取这些教训，剑灵在战斗上将更为真实，不再是你一拳我一腿的看谁补药多，而是人物满场跑，药品洒一地，就像真实打架一样，人仰马翻之后身上的东西落得满的都

是，打不过拔腿就跑，虽然这看是小小得一个新设计，但真要玩的时候那种感觉就很真实了。

笔者玩过太多的武侠游戏，对于剑灵的这些新设计仍有点心动，就让我们一起亲自体会游戏的乐趣。

（游侠·天翔）



编者按：

先出来的家伙往往只是客串一下就挂掉了，不过这次《剑灵》打破了“父仇子报”的框架，这下你终于可以手刃仇敌而不必让儿子去冒险了。浪漫主义好。

龙之世界MIR Ⅱ

The Dragen of MIR 2

- 游戏类型：图形MUD
- 制　　作：WEMADE
- 发　　行：宇智科通公司

《龙之世界MIR Ⅱ》现在还是一个让人陌生的名字，但2个月后或许它会像《石器时代》一样风靡整个网络游戏市场。《龙之世界MIR Ⅱ》是韩国2001年新发行的一款图形MUD游戏，目前在韩国游戏排行榜上取得第二名的成绩，其汉化工作正在紧张的进行中，服务器也在架设之中，它有着怎样的魅力呢？！让我先来给大家介绍一下。

故事发生在一片被称做 MIR 的大陆。怪兽、动物以及人类共同在这里生活。3个物种在这里不停地战争，一种神秘的力量使弱小的人类紧紧的凝聚在一起，使他们战无不胜。但和平只持续了一段时间，为报祖先被人类驱赶之仇，魔族的子孙回到了MIR大陆，他们依靠智慧和人类抗衡。一场艰苦的战斗在这片消失的国度里展开。

《龙之世界MIR Ⅱ》一共提供了3种职业，其中又分男、女，一共是6位主角登场。

以强有力的体格为基础的剑士，其特殊的地方在于可以使用威力强大的剑法。体力强的战士能带许多东西，即便穿着沉重的铠甲也可以自由活动，但战士所带的铠甲对魔法的防御能力相对较低。



以长时间锻炼的内功为基础的魔法师能发出强大的攻击型魔法。魔法师攻击卓越，但体力较弱，对物理伤害的防御能力较差。

以强大的精神力作为基础的道士能使用治疗术帮助别人；在用毒方面的能力很强。博学多知，能使用剑术和魔法，所以每时每刻都能发挥多样的法术。

游戏采用1024×768的高分辨率真彩画面，这在众多网络游戏中可算是相当精美的。高山、平原等地形以及城池的描绘栩栩如生，各种建筑都很有特色。游戏中人物刻画得十分细腻，换上不同的衣服、武器，画面中的人物会换成相应的造型，一切是如此的真实贴切。游戏画面虽然不是纯3D，但是2D的细腻描绘以及准确的光映效果，使得游戏画面无比的完美。游戏中华丽的魔法，以及打斗时的剑光，都是在网络游戏中很少见到的。真实的昼夜交替，人物的的视野也相应的发生变化，这也使得游戏的方法和其他的有所不同。





玩过传统文字MUD和其他网络游戏的玩家可能都记得MUD里的帮派或门户。这些东西被继续在《龙之世界MIR Ⅱ》中“发扬光大”。你可以和志同道合的玩家进行自由的组队，共同完成任务，对付敌人。同门兄弟可以一起去杀怪物或者进攻其他门派。如果你是个

新手，你可以多找几个朋友与你一起组队进行探险，以免遇到不测。东方的武侠文化与西方的龙与地下城被巧妙的结合在这个世界里。

（路标评测室　王征）







编者按：

在各色网络游戏或角色扮演中，一直有一个遗憾的职业，那就是牧师。牧师擅长白魔法，在治愈方面有独到的专长，可惜，每个玩家都知道治疗是治不死敌人的，于是巫师、武士大行其道，这是所有相关游戏的一个遗憾。

半条命——蓝色行动

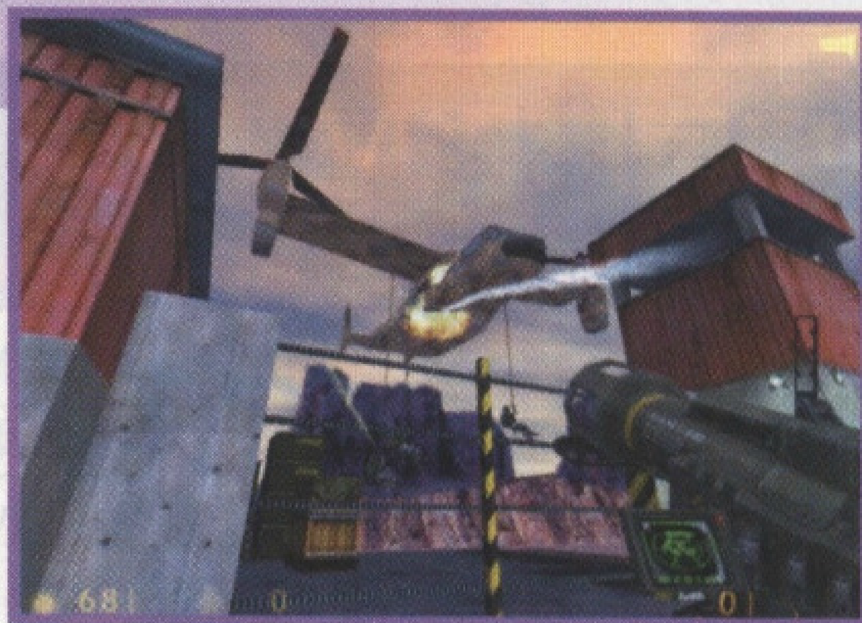
Half-Life:Blue Shift

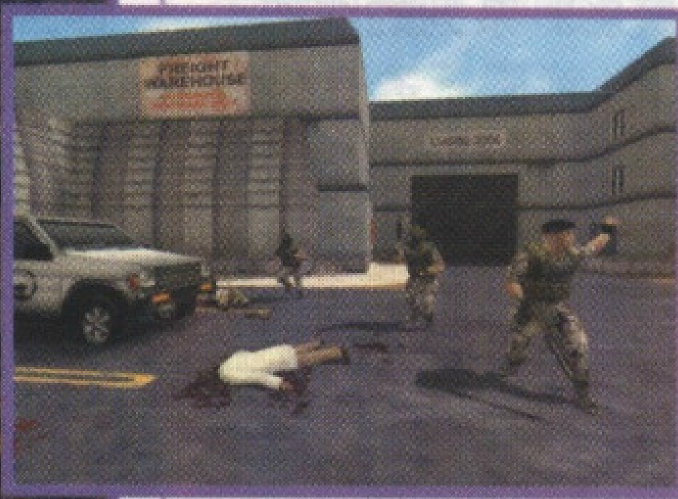
- 游戏类型：主视角射击
- 制　作：Valve
- 发　行：Sierra

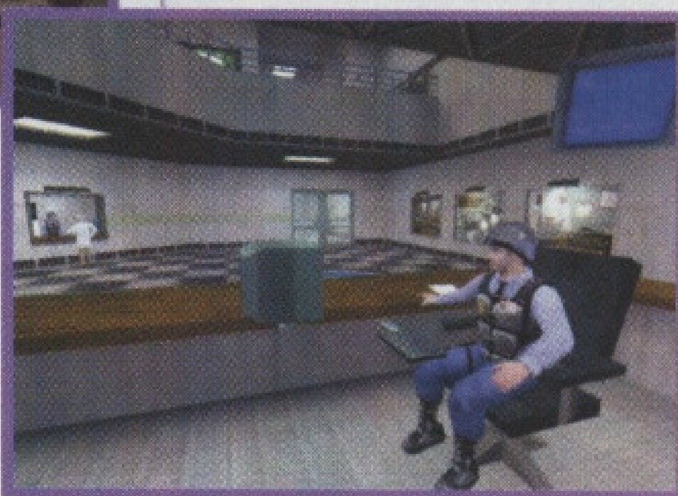
Valve的系列游戏《半条命》以其出色的游戏性、图像制作、介面操作及流畅度受到了广大玩家们的推崇。而且几乎它的每一个相关产品都拥有非常多的忠实玩家，例如现在非常流行的《反面力量》（Opposing Force）和风靡各大网吧的《反恐精英》（Counter-Strike）。而在近期对于喜欢《半条命》的玩家来说又有了个大好消息，Valve公司即将推出一个新的独立包装加强版——《半条命——蓝色行动》。



在《半条命——蓝色行动》中，故事背景将会重新返回到Black Mesa，玩家需要扮演的将是先前《半条命》里的保安人员Barney，而你的目的并不是只为对付那群由恐布实验培植出来的变种怪兽，还要负责抵抗异族的袭击，从而带领一班科学家逃离Black Mesa的实验工场。在游戏的逃亡进程当中，将会围绕着众多NPC间的互动，所以在这趟危险及艰巨的征途上你就不再会寂莫了。此外在游戏中将会有多达37个全新任务。在武器装备上，除了游戏开始时设定装备的9mm手枪之外，将还会有各种新武器出现。当玩家们在持枪杀敌之余，还会发现更多秘密的地点，揭开更多政府高度机密的设施，亦有机会接触到一些新奇而有趣的机械和操作系统。







《半条命——蓝色行动》除了注入全新故事发展线索外，在游戏技术方面亦加强了不少。虽然仍然沿用了大量《半条命》的引擎及操作系统，但是比起原作，新的任务包在图像制作上下了不小的功夫。角色模型的贴图数量增加，从而使人物的外形与服饰看上去比原先的人物圆滑得多了，当然在为武器配乐上，亦添加了新的音效，令声音听上去更为

逼真。同时游戏还附带Half-Life HD Pack，更可为旧版本的半条命系列游戏自动将武器升级，并为角色提升到最佳的图像效果。当然这款加强版任务包《蓝色行动》也可以单独运行，不需要过去的半条命系列游戏支持。

《半条命》系列是最好的PC射击类游戏吗？3年了，这个问题始终争论不休，原因只是不断有更新更好的同类游戏出现，但是任何此类型的游戏一旦加上"半条命"几个字后定会成为一款被期待的游戏，如此笔者认为业界的争论是否还有意义？《反恐精英》还在继续火热，《蓝色行动》又即将刮起……





（游趣创作室　yesisi）



编者按：

《半条命》给我的感觉一直是象一部电影，它真的将情节融入动作，后来的《反恐精英》更将《半条命》系列的动作部分发扬光大。我不敢将《半条命》称为"最好的"，但它确实是最全面的。

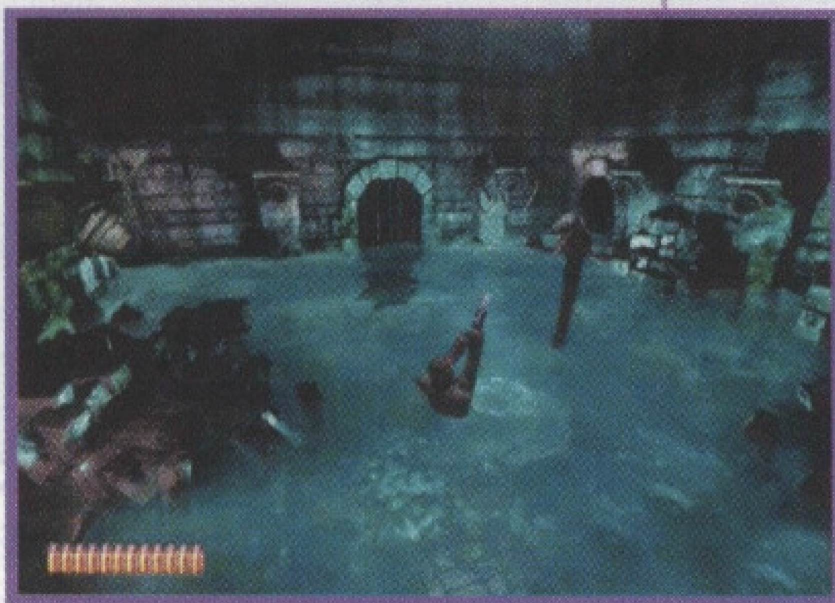
鬼屋魔影Ⅳ

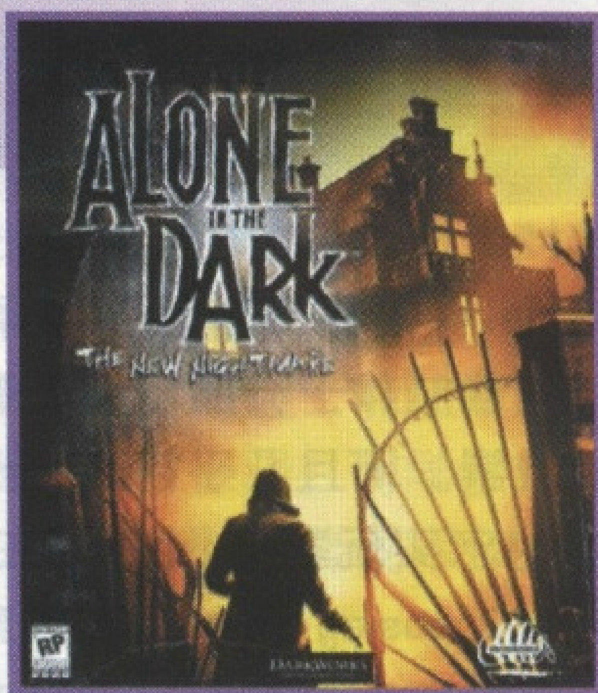
Alone in the Dark:The New Nightmare

- 游戏类型：冒险
- 制　作：Spiral House
- 发　行：Infogrames

得知《鬼屋魔影Ⅳ》将于今夏发布的消息笔者真是兴奋不已，老实说《鬼屋魔影》系列应该说是PC平台上最为成功的恐怖游戏，从1993年以来几乎每一部作品都引起了巨大的轰动，到如今已成为恐怖游戏的泰山北斗，几乎每一部恐怖游戏都带了些《鬼屋魔影》系列的影子。不过几年前的《鬼屋魔影Ⅲ》实在是有些差强人意，这令当时不少《鬼屋魔影》的支持者们倍感失望，为此制作者对在长达5年的时间内未对这个系列有任何举动，时隔5年之后Spiral House再度制作《鬼屋魔影》系列的继作，自然引起了众多玩家关注。

在《鬼屋魔影Ⅳ》玩家扮演的爱德华是为了调查一件离奇死亡案件而开始行动的，这次惨剧发生在神秘的"影之岛"海滩上，而死者正是主角的好友。既然好友在这个寒冷的孤岛上无故被杀，爱德华自然不会袖手旁观。为了查明真相，爱德华来到这个神秘的小岛，听起来还是老套路，揭开神秘事件的谜底。幸运的是，这次他并非孤身一人，年轻美貌的考古学家雅利安·卡德拉克会协助他将整个案情推向高潮。玩家能够在两人中间切换，当然主要任务不是爱德华亲自完成。而一些特别的任务才会请雅利安·卡德拉克出山，整个游戏基本的情节将在两人的交换中不断深入，玩家的在玩这个游戏之时会有欣赏一部完整的怖恐故事。





画面对于恐怖游戏而言十分重要，因为画面是营造游戏恐怖气氛最为有力的武器，而绝大多数恐怖游戏都会在游戏画面上大作文章，当然《鬼屋魔影Ⅳ》自然也不会例外。为了达到烘托恐怖气氛的目的，游戏制作者们对游戏中的每一处场景都进行了精心绘制，大到整个场景的基本构造，小到一些物品的具体放置，制作们都经过再三考虑。从目前游戏所提供的几张截图来看，游戏的画面无疑是成功的，除了贴图十分成功之外，人物的动作也是逼真自然，在这里要特别值得一提的是画面色调的处理更是独特，整个游戏基本上选择了深色和暗色进行处理，这样就能更好表现的与游戏的恐怖气氛。当然在游戏中自然也引入了光源这个概念，据游戏制作者称游戏采用的引擎给极好的光的效果，比如主角手持火把和灯所带来的照明效果就

是完全不同。

恐怖游戏中溶入解谜成份，这早已是司空见贯的事，《鬼屋魔影Ⅳ》自然也不会例外。在这一点上Spiral House决定将谜题更好的溶入到游戏之中，几乎每一个谜题均与游戏本身有着千丝万缕的联系，同时在每一个谜题解开之时剧情就会发展一些，随着谜题不断地被解开，剧情也会不断深入，而且几乎每到一处气氛也会有所不同。



游戏除了将在PC平台，还将PS2等多个平台发布，游戏制作者称《鬼屋魔影Ⅳ》将会成为屹今为止最为出色的恐怖游戏，不过游戏到底如何恐怕还要用时间来考验。

（游侠·CX）



编者按：

对于真正的经典作品，从来不需要有太多的怀疑，因为它们不辞辛苦地为大家带来快乐，所以大家也应该在相当 程度上信任它们，即使这些作品不完美，也应该得到包涵。

三国立志传

- 游戏类型：战略角色扮演
- 制　作：光谱
- 发　行：光谱

四大名著中就属《三国演义》被改编的游戏最多，其中日本的光荣公司更是这方面的行家，看家作品《三国志》已经8代，玩家们也该换一下口味，去试试另一种风格的三国游戏。下面就为大家介绍一款光谱的《三国立志传》。

三国题材的游戏基本上涉及了所有的游戏类型，比较多的就是策略，而这款游戏的类型是战略角色扮演，在RPG中融入了养成的要素。不过笔者觉得这很难，因为养成意味着人物的各项属性经过培养可以突飞猛进，举几个例子，有勇无谋的张飞如果培养智力那他就可以战胜诸葛亮，而有惊天之才无缚鸡之力的诸葛亮如果培养武力就可以挑翻关羽，如果这样总让人觉得不伦不类。还好，游戏没有象笔者想的那样，所谓的养成是培养人物的专长属性，如计谋和布阵，培养得当的话会学会许多新计谋、新阵型，另外将领的部队也能进行培养，如各种类型的枪兵、弩兵等。这种做法比起上面笔者的想象要好得多，毕竟能更真实，我可不愿看到诸葛亮砍翻吕布的情况，虽然那样很好笑。



这个游戏的角色没有采用逼真的人物肖像画，而是用了逗趣爆笑的Q版，不论文官武官、士兵百姓一律大头小身傻傻的，比起前几年富甲天下中的人物造型有过之而无不及，更加的夸张可爱。



众所周知，三国中的策略是最为人津津乐道的，什么空城计、美人计等等都让人难以忘却，每每用计成功带来的都是一阵欢呼雀跃。《三国立志传》中对策略也是极为重视，所有关卡的战斗均有很高的策略性，地形、场景都是玩家要着重考虑的问题。此外游戏还有时间的限制，那些喜欢慢慢研究克敌制胜战术的人在这里可要注意了，时间就是生命，慢不得啊！

许多三国游戏都不忠于原著，而是打着三国招牌胡乱编造剧情，幸好这款游戏没有如此。《三国立志传》除了稍微加杂了点原创剧情外，大部分还是忠于原著的，什么草船借箭、三顾毛庐等脍炙人口的情节都会完整展现，依照现在的游戏制作水平动画是不会少的，这些情节及其他战斗都会有大量动画配合。

三国的游戏已经太多，对于这样一个另类的游戏不知身为玩家的你能否接受，看了这些特点或许也该有个大致了吧，那么就等游戏上市再来尝这道风味独特的小吃吧！

（游侠·天翔）



编者按：

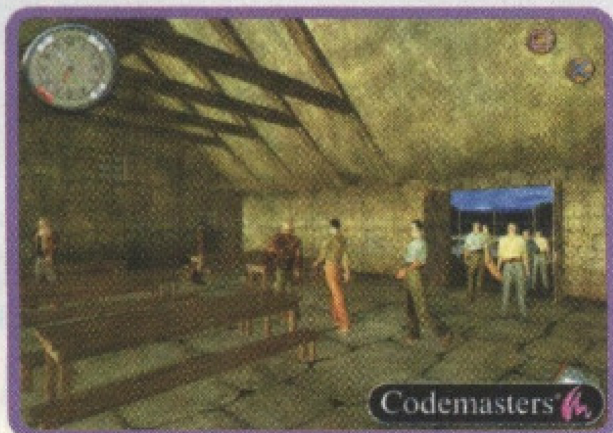
作者说这是部忠于原著的作品，倒是不太让人相信（我并不反对），Q版就已经意味着巨大的风格改变了，就算情节在真实，当看到张飞骑着木马喝断当阳时，你会不会吓死？

战俘

Prisoner of War

- 游戏类型：动作
- 制　作：Codemasters
- 发　行：Codemasters

如果你被囚禁，那么你会坐以待毙还是想方设法逃离呢，我想应该是后者吧，不过大多数人都没有这个机会体验这种逃离的滋味。那么就到游戏里来体会吧！



《战俘》是一款3D动作游戏，游戏的背景设在二战时期，正值德国横扫欧洲，无数的军人被俘虏，这其中包括小兵和军官。一群身兼高职的人物被当成一等战俘关在一起，而玩家要做的就是带领这些人逃出监狱，摆在玩家面前的只有两条路，要么等死，要么拼命脱狱。

俗话说狗急跳墙（好听点就是“急中生智”），面对这样的紧急情况，当然要使出浑身懈数了。游戏中的各个角色均拥有不同的属性能力。如：侦查、间谍、运动、语言等。各项能力在游戏中都会被平衡地运用，所以千万别只用一种方法蛮干，遇到实在无法通过的情况不妨换一种方法试试，或许要简单得多。

如何巧妙得运用这些特殊能力将是玩家在逃生前所必须考虑的，一味横冲直撞将讨不到任何便宜，相反合理运地用各项特殊能力，协调搭配才能更好的摆脱看守成功脱狱。例如遇到只有一两个看守的时候可以群起而攻之，打他们个措手不及。换上看守的服装大摇大摆得走出监狱。把看守引过来然后在他背后来那么一蒙棍或是翻墙、钻洞。总之，各种各样的情况都会发生，到时候就凭玩家随机应变了。

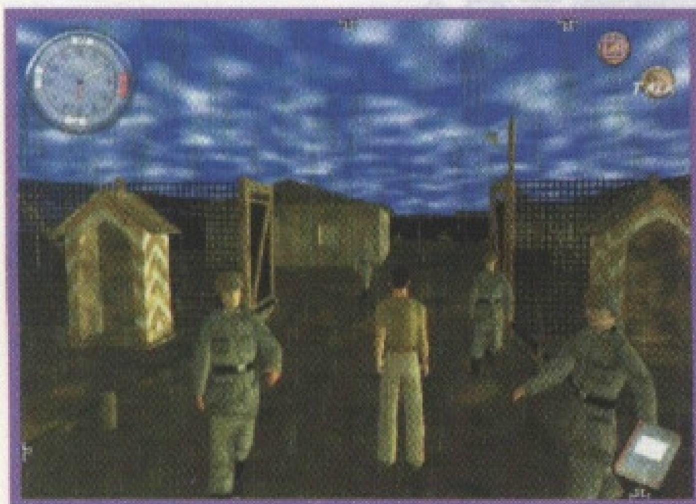


游戏中的有许多的道具让玩家使用，如炸药包、匕首和枪支。这可是对付敌人的必备啊，冲啊，兄弟们，杀死那讨厌的德国纳粹。

游戏图像采用了全3D制作，各种建筑和人物均栩栩如生，动态的光影效果表现极为精彩。在笔者看来，这不但能够增强游戏的画面效果，也能使游戏的难度增加，因为敌人的位置将更难以判断，四面八方都有可能。当你打翻一个看守冲向围墙准备翻过去的时候，或许在你的背后已经有另外敌人过来了，当然你看不见他，只能用听的，所以游戏是有一定难度的，但这不正是我们想要的吗？眼观四路，耳听八方才能避免被暗杀。

为了让玩家的视野更为开阔，游戏的操作界面将极为简单。也能使玩家全心投入游戏。这款融策略和动作于一体的游戏有着很好的创意和可玩性，喜欢这类游戏的玩家不妨去试试身手。记住两个等式：随机应变＋小心谨慎＝逃生；横冲直撞＋冒然行事＝死亡。

（游侠·天翔）



编者按：

“脱狱”确实是个好题材，我们都太习惯扛枪打鬼子了，要么生，要么死，从未想到过被俘。失去自由有时更甚于失去生命，所以在玩这款游戏时别忘了，你现在不是为了世界和平，而是争取你自己的自由。

游戏试炼场



月球计划

The Moon Project

- 游戏类型：即时战略
- 制　　作：Top Ware
- 发　　行：SSI
- 系统配置要求：奔腾Ⅱ300、64MB内存、WIN9×

几百年前，人们还在对着月亮发誓，几百年后，人们已经开始掠夺它。人们喜欢幻象发生在遥远时间和地点的战争，不过这次Top Ware让战争离我们很近，名称很简单也很直接——“月球计划”。

这是一款全3D的即时战略游戏，游戏中的战场完全以3D的样子呈现。画面上的所有单位和地形都是事先由3D多边形做好，再即时生成。全方位旋转缩放的视角能让你充分领略这辉煌、逼真的战场。



游戏中设计了各种建筑供玩家建造，不过要注意因地制宜。作战单位则以更灵活的形式出现，玩家可以根据需要任意组合，还有什么比设计一个新型的战车更有意思呢？

《月球计划》提供了一个编辑器，供耐心的玩家设计自己喜欢的地图，这样就将游戏的耐玩性大大加强了。

绿野仙踪

- 游戏类型：角色扮演
- 制　　作：红紫科技
- 发　　行：红紫科技
- 系统配置要求：奔腾Ⅱ266、64MB内存、WIN9×





一场离奇的龙卷风展开了一个小女孩儿的冒险故事，OZ国是每一个善良的人的去处，这里不是天堂，却比天堂更具魅力，因为它有着天堂里找不到的刺激。凡是了解童话《绿野仙踪》的人都会向往这里。

红紫科技用计算机再造童话世界，让书中的世界鲜活地呈现，让你真的走进OZ国。3D制作的精美场景令玩家置身于不同的世界，每一处丛林和溪流都会紧紧拖住你的脚步。动人的情节指引你前进的方向，简单的操作使新手也能轻松上路。在这里，稻草人找到了头脑，铁皮人找回了心，狮子得到了勇气，而你将得到更多。

中国游戏报导

Hi，大家好，炎炎的夏日又到了，怕热的朋友们又可以躲在家里蛰伏了，可惜我们不行。这不是，本刊记者风林火山从遥远的厦门发回了特稿，闲言少叙，一起来看吧。

◆ 本刊记者

“游戏以玩家为本”

——新瑞狮（RAYS）访谈录

本刊记者/风林火山


董事长
蔡呈瑞先生

说起新瑞狮多媒体有限公司（以下简称新瑞狮），不知道它的名气是否已达到让众玩家“条件反射”的程度，或许有些人的头脑里还充满了问号。但提到《敦煌之大漠传奇》这款游戏，对于经常云游在游戏中、品尝各色游戏甜、酸、苦、辣的玩家来说，是不会陌生的，而这款游戏的制作公司就是——新瑞狮。

它座落在气候宜人、民风朴实的福建省厦门市，是一个成立时间不长，专门从事游戏研发、制作，名不见经传的游戏公司。在宽敞整洁的会议室，新瑞狮的董事长蔡呈瑞先生以及陈哲峰（市场部副理）、黄耀（制作部经理）先生接受了本刊记者的独家专访（以下记者简称记，董事长蔡呈瑞先生简称蔡，因篇幅所限，仅以与蔡呈瑞先生的谈话内容为主）。

记：请问贵公司成立于哪一年？主要的业务有哪些？

蔡：新瑞狮成立于1999年10月，至今已有一年半的时间了，主要业务是做游戏的研发、制作。

记：贵公司目前的规模如何？

蔡：总公司在台北，除了厦门的公司外，南京还有分公司。公司上上下下加起来有三、四百人的研发队伍。

记：游戏开发人员有多少？分工怎样？各占多少？

蔡：游戏的相关人员有150人左右，其中美工占2/3，其他是企划和程序，这也是我们公司在游戏的美术设计方面较有实力的原因。



记：已经上市或正在开发、准备上市的游戏产品有哪些？

蔡：目前已经上市的产品只有《敦煌之大漠传奇》这款游戏，由于行销上的失误致使这款游戏卖得不如预计的好。即使是这样，因为游戏本身有很好的可玩性，在玩家中也产生了一定影响，因此，我们还有计划做《敦煌II》。除此以外，在今年还将陆续推出《圣魔争霸》、《西藏镇魂曲》、《霸王别姬》等一系列游戏，其中还有一款比较有创意、类似于《大富翁》的游戏，其独特之处是，你一开始就是个富翁，大家比的是看谁能花钱，先把钱花完的人算赢。

记：呵呵，听起来很有意思。

蔡：的确，你要是玩过的话会觉得更有意思。

记：贵公司擅长或是侧重于什么类型的游戏开发？为什么有此偏好？



蔡：我们比较擅长制作武侠RPG类型的游戏，这是因为中国的历史源远流长，可用的素材很多，其中又以侠客的题材最受大众喜爱，玩家比较容易接受，我们也愿意制作这类的游戏。除了继续保持目前的这种优势外，在Online Game、3D游戏的研发、制作上我们也会有所加强。

记：目前网络游戏很热，贵公司是否想过在网络游戏上有所发展？

蔡：的确，我们已经看到这一点。刚才和你说过的、准备在今年推出的《圣魔争霸》就是我们独立研发、制作的一款在线游戏。目前正着手准备架设服务器，开通相关网站，以配合这款Online Game的推出，预计在今年年底会推出测试版。

记：面对市场上众多的游戏公司，竞争如此激烈，贵公司有什么特色或是优势能使得自己不断向前发展？

蔡：我们虽然是成立不久的新公司，但人员的素质较好，大部分人都有三、四年的游戏研发、制作的相关经验。我们的优势就在于有优秀的美工和程序员，人员配备齐全，企划、研发、平面、3D制作部（人员最多、实力最强）各部门之间的配合很默契，这对于公司的发展是至关重要的。

记：除了国内的游戏市场外，有否涉及在国外上市发行游戏产品的计划？

蔡：目前还没有，我们想先全力做好国内的游戏市场，不过，如果有适当的机会我们也会考虑的。

记：您认为国内的游戏市场是个怎样的状况？其前景如何？贵公司将会朝着怎样的方向发展？

蔡：我认为游戏市场的高潮已过，现在进入了平稳期，这是针对游戏制作公司来讲。以前的游戏公司如雨后春笋，一时涌现出很多，但经过市场残酷的优胜劣汰，有实力、做得好的公司留了下来。这个行业让人感觉很辛苦，它的变化快，新鲜事物多，必须要不断跟上。我们一直在力争做最好的研发、制作公司，而且会一直朝着这个目标走下去。

记：您认为目前国内在游戏制作方面最为迫切需要改进的是什么？

蔡：最重要的是企划人员素质的提高以及在游戏人物设定上的认真思考，这都是新瑞狮比较注意、严格要求的，这样出来的游戏，才能有较高的品质。



记：听说不久你们将要推出一款名为《七侠五义之包公疑云》的游戏，能否简单介绍一下？

蔡：它是国内第一款带有审案推理内容的ARPG。玩家将扮演包拯，并结合“七侠五义”的特殊技能，一起侦破离奇的案件。

记：它的开发周期多长？

蔡：从去年初算起，有一年半的时间吧。

记：是出于什么想法制作这款游戏的？还会有类似的游戏吗？

蔡：以前没有人做过带有审案内容的游戏，而且审案与玩家互动还有RPG的因素，我觉得这种方式结合得很好。新瑞狮的游戏定位大多在中国的历史题材上，这对青少年是有正面教育意义的。如果这款游戏得到众玩家很好的认可，今后还会有再做的考虑。

记：公司对这款游戏的前景是否看好？

蔡：审案是个好卖点，再加上比较讲究的剧情、打斗、法术等，我相信好的品质，最终会卖的好。

记：贵公司每年平均开发多少套游戏？

蔡：大概每年会有六、七套游戏。

记：以这个数量，作为游戏制作公司来讲，是多是少？怎样确保其制作质量？

蔡：这个数量对于像我们这样规模的公司，应该是游刃有余、不算多的。我们不会因为开发的游戏产品数量的多少，而影响游戏本身的品质，在管理上会很严格，以确保质量。

记：您认为一个能使广大玩家接受、喜欢的游戏，其成功之处是什么？贵公司又是怎样做的？

蔡：好玩、画面精致、操控简单、有很好的内涵等，都是一个好游戏所应该具备的条件。对于游戏，我们一直是用心去做，不断的测试进入最完美阶段。为了能与玩家有很好的沟通，在游戏测试阶段，除了相关工作人员，还会请一些资深玩家参与进来，共同完成游戏的测试工作，我们会力争把游戏做得最好。

记：对于《大众软件》的读者，您有什么想说的吗？

蔡：或许我们还是新公司，但我们会用心去做，有你们的支持，我们会做得更好，希望大家能喜爱我们精心制作的各款游戏。最后，对一直以来支持我们的玩家，致以衷心的感谢。

记：好，谢谢您接受本刊的采访，期待贵公司能有更好的产品献给大众玩家。

天人互动，携手世嘉

6月6日下午，在北京嘉里中心4层的VIP间，新成立不久的天人互动公司召开了规模庞大的记者招待会。到场嘉宾除去该公司的董事长和总经理外，还有两位不一般的日本客人——石原伸彦和中川力也。前者是日本世嘉（SEGA）PC营业部部长，后者是WOW娱乐公司的社长，它曾领导开发过《死亡之屋》、《世嘉GT赛车》等游戏。他们是专程来到中国与天人互动公司签署合作协议的。天人互动取得了包括《死亡之屋》、《VR战士Ⅱ》、《樱花大战》和《世嘉拉力》等一系列游戏PC版在大陆地区的代理、汉化和销售权。这也是世嘉公司第一次大规模在大陆地区正式授权发行其产品。这些游戏虽然不都是新作，但它无疑意味着中国游戏行业与国外市场的进一步接轨和发展的进一步规范化。



石原伸彦在回答记者提问时说，世界上有3大游戏市场，依次是美国、日本和欧洲，世嘉以前没有精力再投入到这3大市场之外的国家和地区。而这次决定进入中国市场，用石原自己的话说，是“动了真格的”原因有4个：1、中国市场有巨大的潜力和魅力。2、中国有着巨大的人力资源。3、中国盗版严重，希望正版的进入可以改变这种状况。4、在网络大时代里，亚洲是最重要的一环。至于未来如何将中国的人才与世嘉的技术进一步合作，还在逐渐的摸索中。据悉首次代理汉化的这批游戏，价格将控制在60元人民币之内。

另外，在会上中川力也透露，世嘉方面仍将为DC用户继续开发游戏软件，这算个好消息么？

“飓风行动”，从你开始

这个月，就是大陆地区发行的第一款网络游戏——华彩《万王之王》的一周岁生日了。在这样一段特殊的日子里，华彩软件也展开了他们精心策划的“飓风行动”。坐在华彩产品经理蓝渝的办公室里，我听见他谈起这次活动。



首先你必须是个《万王之王》的玩家，你在游戏里扮演着中世纪坦格拉美亚大陆上的一个传奇人物，如果你去浮冰港和一位识途船长攀谈，他会告诉你等他凑齐了15个人的船资，就带你去清朝雍正后期的中国，你将与皇太子弘历一起参与到清宫争夺权位的斗争中……感到奇怪么？那艘神奇的船载着你进行了空间和时间上的双重移动。

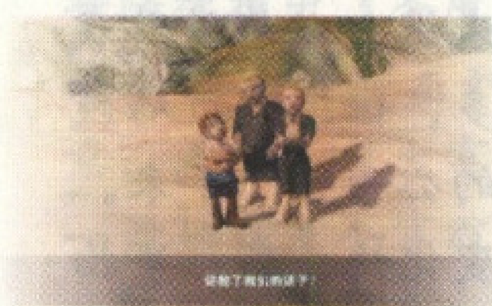
作为《万王之王》的扩展内容，《乾隆王朝》将通过各种渠道，免费赠送给玩家150万张游戏碟片，这种客户端免费发放行为在大陆地区还是第一次，150万的数量无疑是一阵提高网络游戏普及度的“飓风”。听蓝渝介绍说，今年下半年华彩还将推出《英雄》（韩国EYAGI公司开发）、《英雄门》（韩国TAEWOOL公司开发）等几部网络游戏，公司在硬件投入上也将扩大，将安装企业级HP SERVER。想了解一只橘子的味道，你最好亲自去尝尝它——这个原则也适用于一个网络游戏。

本期新闻热报

好了，这次的专访内容太多了，来点产品信息吧！



- 原定于2001年1月1日发售的《最初幻想》经过数度跳票，最终敲定于本月发行，万智源将与智冠合作发行这款游戏。此次双方签约金高达数百万元人民币。
- 北京华彩最终与吉米科技签约，代理其《三国世纪Online》。该游戏区别于其他网络游戏的是，它是一款策略游戏，而非RPG，它改编自文字MUD游戏《三国志》，并采用了世界上最先进的GIME技术开发。



- EA公司年度最佳游戏《黑与白》（BLACK AND WHITE）简体中文版已经上市了，大家可以亲自去体验一下这款游戏的个中滋味了。
- 喜欢RPG的玩家注意了，新天地在这个月为各位献上由日本Falcom制作的经典RPG“伊苏”系列的最新作《永远的伊苏Ⅱ》。该系列自1987年诞生以来一直被誉为日式RPG的里程碑，至今为止全球累计销量已经突破了240万套。这次新天地推出的版本还特别收录了《伊苏——天空之神殿》原创动画的全四卷。
- 西山居今年的重头作品《剑侠情缘外传——月影传说》历经14个月的开发后，将在本月正式上市了。这款产品的投入人力创了西山居的纪录，美术人员多达20人。图像的流畅性以及用户界面的亲和度等方面，均有大幅度的提高。笔者亲自试玩，感觉和前代作品相比又一次有了质的突破，值得一玩。

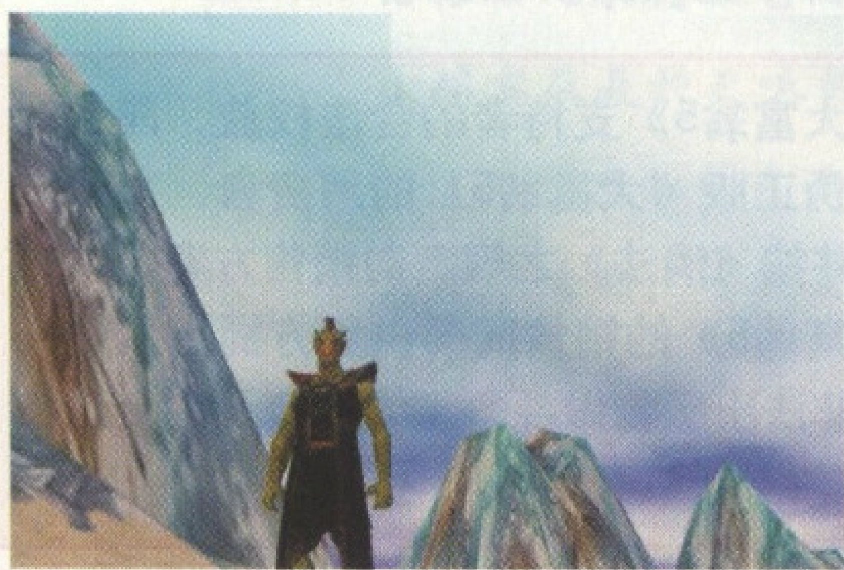




◆ 本刊记者

◎ UO原班人马转投韩国

近日，在E3大展上，号称“UO之父”的Lord British宣布成立新公司Destination Games，而这家新公司竟是韩国NCSoft旗下的一个子公司。新公司的成员中包括许多原EA公司的开发员工，其中有UO的主创人员。而韩国NCSoft公司曾开发了网络游戏《天堂》，并取得了不俗的业绩。两家公司的合作将可能使Online Games的发展达到一个新的高度。



◎ 游戏已经成为了美国人生活的重要组成部分

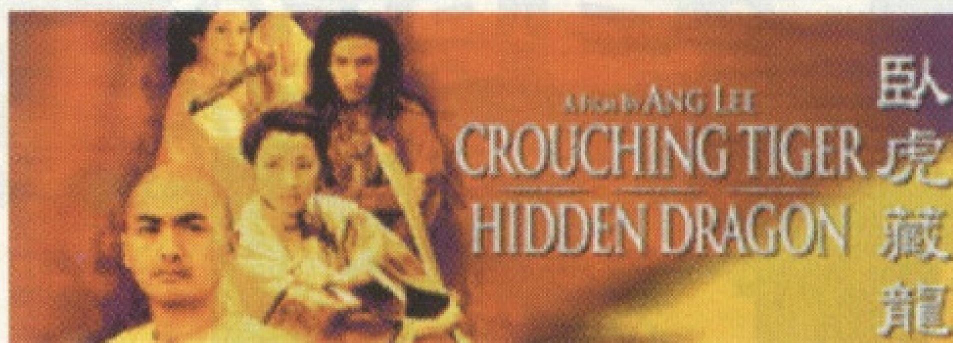
IDSA（互动数字软件协会）近日发布了第六次年度消费调查结果。调查表明，电脑和电子游戏已经成为了美国人生活中必不可少的一部分，一般美国家庭每周要玩十到十一个小时的游戏。调查结果显示美国人越来越爱玩互联网游戏，24%的玩家在互联网上玩游戏，比去年增长了5%。在美国家庭中电脑的最大用途就是玩游戏，其次才是处理电子邮件以及其它的用途。

◎ 韩国在线游戏倒贴金钱以吸引用户

近日，一款韩国在线游戏在首发时，通过向天空撒钱的方式，来吸引用户。这款名为《神话》的新游戏力求能够突破已有广大玩家群的在线游戏，例如《天堂》、《龙族》等的封锁，而在宣传与造势上大下功夫。通过隔空撒钱的方式，在经济不景气的情况下，无疑将会吸引大批的人潮关注。

◎《卧虎藏龙》将出游戏版，育碧获得开发版权

近日，育碧软件宣布了将开发奥斯卡获奖影片《卧虎藏龙》的同名游戏，并且已经与索尼电影公司达成协议，获得了开发和发行版权。《卧虎藏龙》曾在今年的奥斯卡中，凭借快节奏的东方武术和动人的幻想故事而大展锋芒。为此，育碧特别聘请了专业的图像设计师及游戏制作人员，以期游戏能够带给玩家电影一般的震撼感觉。预计游戏将于明年春季在PC、PS2等多个平台上发售。



◎《最终幻想XI》要收费才能玩

Square再次确认《最终幻想XI》将通过每月收费的形式让玩家在线来玩。也就是说，如果你是Square网络服务PlayOnline的正式会员，那么你就可以通过在线缴费的方式玩到游戏《最终幻想XI》，而且会员购买《最终幻想XI》的游戏时也会有一定的优惠，价格在6000到7000日元之间，比《最终幻想X》的8800日元的零售价还要便宜。尽管《最终幻想XI》的在线收费价格还未公布，但已有迹象表明，她将比世嘉的首款在线RPG游戏《梦幻之星网络版》贵得多。至于《最终幻想XI》是否会有单人离线模式，则尚未公布。

◎《英雄无敌IV》将于今秋登场

在E3上，3DO透露《英雄无敌IV》(Heroes of Might and Magic IV) 将于今秋登场。作为这个经典系列的最新一部，它依旧采用原先那些使它大获成功的基本元素，但是其中增加了全新的设计，包括支持1280×1024分辨率的图像引擎和新的人物特性、势力阵营等。



◎ 松下、任天堂合力打造DVD游戏机

为了对抗SONY的PS2的巨大成功，松下和任天堂两大巨头共同开发出DVD游戏机，并在今年的E3上亮相。该产品不但能够玩任天堂独自推出的Game Cube游戏，并且还能播放DVD。据悉，这一产品将在今年9月中旬正式发售，并且无论在性能上还是价格上都将比PS2更具有竞争力。

◎ 诺基亚将开发Linux游戏

近日，诺基亚宣布，将与Loki Software公司合作，共同开发Linux游戏，以推动新的家庭娱乐系统。诺基亚计划今年末或明年初推出基于Linux操作系统的家庭娱乐新装置Media Terminal，使家庭用户能够更方便地录制电视节目、玩游戏和上网。而Loki Software是目前最大的Linux游戏发行商，有丰富的Linux游戏开发经验。此次两家公司的合作无疑会使Linux游戏更受玩家瞩目。



◆ *本刊记者 风林火山*

就在本期杂志即将制作完成的前夕，我们得到了一个令人震惊的消息：由大宇公司和晶合时代公司预计2001年6月15日于全球同步推出的《大富翁5》也没有逃过盗版及伪正版的侵蚀！尤其是《大富翁5》的伪正版无论是外包装还是游戏说明书，和正版的《大富翁5》都有着惊人的相似（甚至连价格都完全一样），单从外表上看已经达到了"以假乱真"的地步。不过，《大富翁5》的伪正版和正版除了在产品的外包装盒上的细微差距外，真正的区别还在于每一个正版用户都拥有的CD-KEY，而伪正版的《大富翁5》虽然也有CD-KEY，但它是伪造的，没有任何价值。每一个拥有《大富翁5》的正版用户除了可以享受正版消费者应有的权益外，玩家最感兴趣的是还可以凭借这个CD-KEY（每套正版的《大富翁5》都有一个不同CD-KEY）在局域网或是互联网上和好友共同进行游戏，而这是没有CD-KEY的伪正版或盗版的《大富翁5》所不能支持的。《大富翁5》支持网络对战的功能是它最大的乐趣和卖点，也是《大富翁》系列自推出以来最吸引人的设计，这对于不幸购买了盗版或是伪正版的用户来说，无疑是重大的损失和遗憾。也许大宇公司当初在制作《大富翁5》的时候没有想到：这个CD-KEY的设置成了正版《大富翁5》与伪正版或盗版《大富翁5》对抗的最后一道防线，也是关系到玩家是否能真正享受到《大富翁5》乐趣的唯一选择。另外，盗版或是伪正版的《大富翁5》在游戏中没有中文输入的功能，而这会妨碍游戏的正常进行。

为了维护《大富翁5》支持者的合法权益，晶合时代公司希望购买伪正版《大富翁5》的消费者，立即向销售方要求退货并按《消法》之规定向销售方索赔，也请不知情的《大富翁5》的销售商向供货方提出索赔，用自己的行动和非法出版物做斗争，维护自己的合法权益。

正版《大富翁5》与伪正版《大富翁5》的包装区别

正面及侧面

★ 正版

伪正版

伪正版

伪正版

背面

★ 正版

伪正版

单机模式，自娱自乐！
局域网连线，同室操戈！
互联网挑战，竞技全球！

单机模式，乐趣无穷！
连线对战，趣味加倍！

伪正版

★ 正版

★ 正版

伪正版

伪正版

编辑导语



我知道，《X档案》不是新片子，可忘了为什么几年来我一集也没有看过。直到几天前，从一张别人落在我光驱里的MPEG4开始，我用一周的时间完成了观看3部《X档案》的伟大历程。

以前，一直以为小猫是最具好奇心的东西，为此我经常用一小团毛线或一颗话梅核儿来刺激它们，以证明我的观点。不过，现在看来，和人的好奇心相比，小猫实在是种乏味的动物，至少它们不会在一周内看完3部《X档案》。

对于未知的东西，人总会充满好奇，即使有时这东西看来和自己毫不相关甚至是危险的。可就是这样的精神才把人和蚂蚁区分开来，才使科技不断地进步，才令生活丰富多采，才让这世界不至于只有商人和政客两种职业。好奇心是一种远见，它经常远到没人可以预见，远到使人幼稚。令人欣慰的是，世界人口基数这么大，永远会有一批这样的人，他们的目光透过前面的种种障碍，试图去解释所见到的一切奇迹，来自政客的蔑视和商人的嗤之以鼻对他们来说只是些不用搽拭的尘土。

人们常常怀念大航海时代，那时的世界很大，在海平线的那头全是未知的地方，而现在却像个缺乏奇迹的年代。当你数着这个月卖出了多少辆汽车，担心下个季度能拉进多少广告的时候，你绝不会关心第四王朝的金字塔来自何方，绝不会在意最后一批玛雅人向何处去。其实，奇迹从来没有少过，只是干扰多了起来。婴儿出生，花落花开，繁星闪烁……这些哪一个不算是值得赞美的奇迹！当它们就发生在你身边的时候，你有看过吗？

上弦月

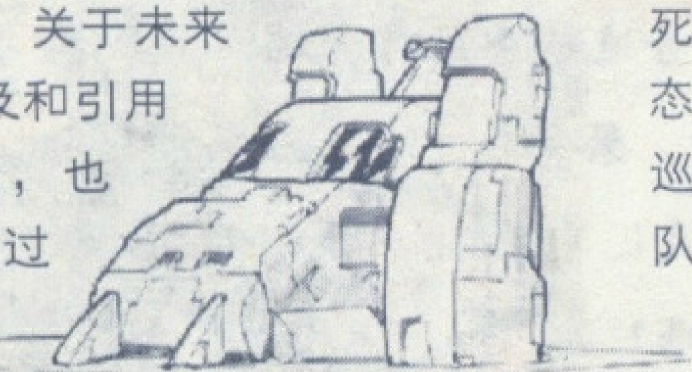


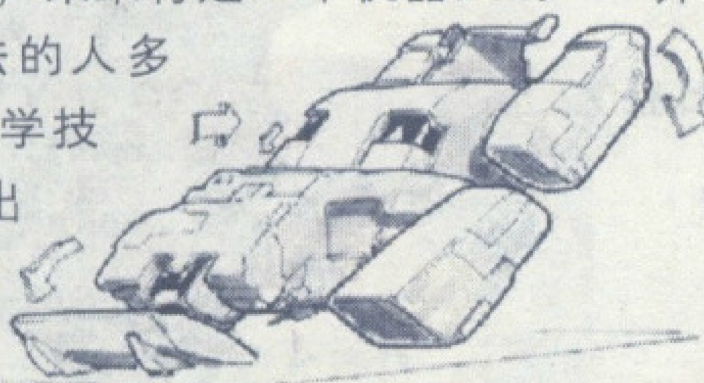


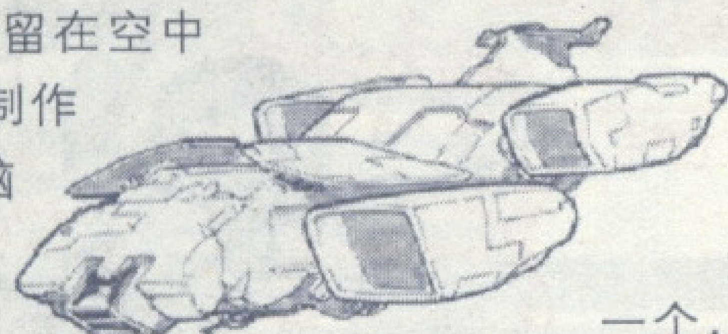


将来会是什么样子呢？爱发梦的人总是喜欢询问自己或别人这类问题。至于答案，谁也不知道，因为大家不可能活到那一刻，而未来的人也不愿意回来告诉我们。于是乎，剩下的，就只有猜测与联想了……

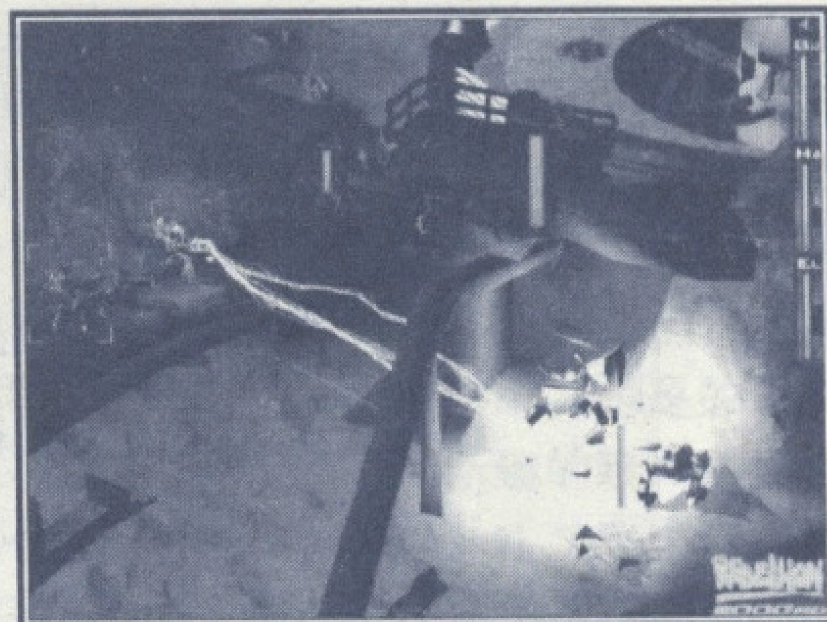
很早就已经发觉，在可以采纳为PC游戏背景故事的题材范围里，关于未来将会如何是最多被提及和引用的。当然，众说纷纭，也没有统一的说法，不过见到较多的，或者曾经在科幻期刊上频频出现的说法就是，未来将是一个机器人的世界。提出这一想法的人多半是因为看了现代科学技术发展下机器人的出现，并担忧这种东西在将来可能带来的可怕后果。就现在看来，这一切仿佛还停留在空中楼阁，不过我们的游戏制作者，却早已将此在电脑中反复加以实现，比如最近的即时策略游戏《钢铁战场》（Gunlok）就属于此类产品。





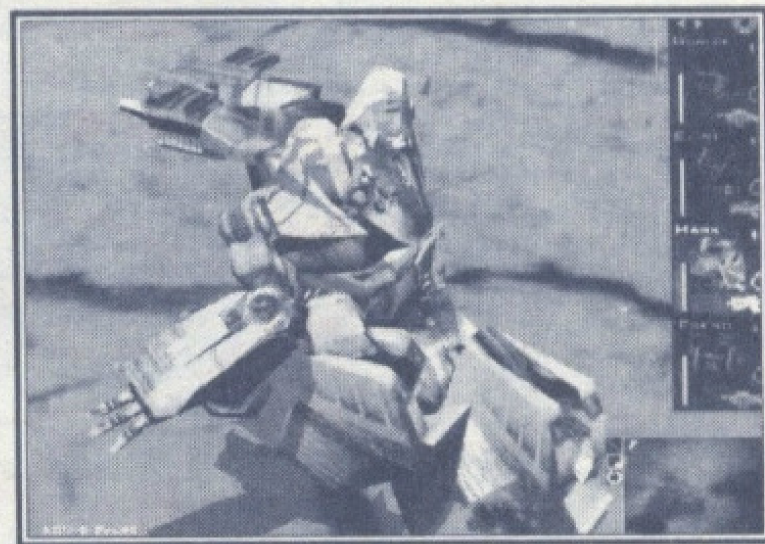


由《彩虹六号》的缔造者，英国游戏开发商Rebellion开发的同类型游戏《钢铁战场》，更多地继承了前者优秀的元素，并在图像、游戏内容方面增加了新的东西。比如从游戏的场景来看，全3D画面渲染、支持多种分辨率与高位色彩，并支持多种3D特效技术，诸如三线性缓冲、各向异性过滤、贴图填充等，光影效果也非常不错，各类武器发射、地雷爆炸等表现得相当绚丽。



至于游戏的音乐方面，背景音乐相当简单，倒是音效制作得非常丰富。这主要是因为游戏是即时策略类型，玩家在游戏过程中必须通过声音来获得情报；而敌人往往对队员的脚步声与枪炮声也相当敏感，一旦处于警戒范围内，马上就会过来搜索，这也是游戏中敌人高AI的体现。如果背景音乐较强的话，音效的作用也就失去了。

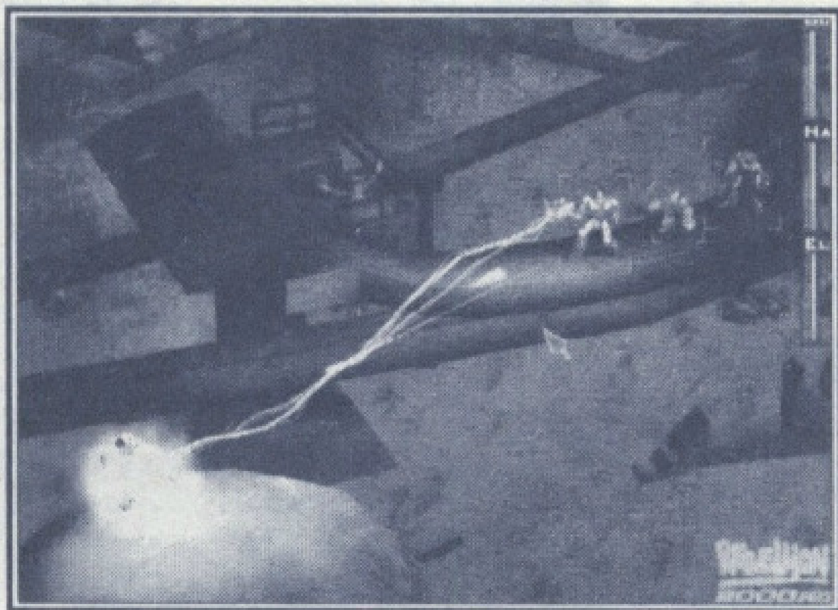
作为一款即时策略游戏，《钢铁战场》共包括5个角色，第一号“枪神”（Gunlok）是一个生化人，也是这个游戏的主角；另外还有4个技能与特长各异的机器人，游戏的即时与策略部分就是由他们来共同体现。在游戏中，队员与敌人都是同时展开行动的，玩过《彩虹六号》或者《盟军敢死队》的朋友对此应该深有体会。游戏中的敌人是各种形态、功能不同的机器人，它们会在场景中固定的位置上进行巡逻，并通过“圆锥视野扫描”与“声波探测”来发现我方队员的行动，前者类似于一种雷达装置，而后者属于声波探测。进入探测圈的队员很容易被发现；而如果是在探测圈外开火，被攻击的敌人同样会很容易地判断出你的方向，并转而采取相应的行动。



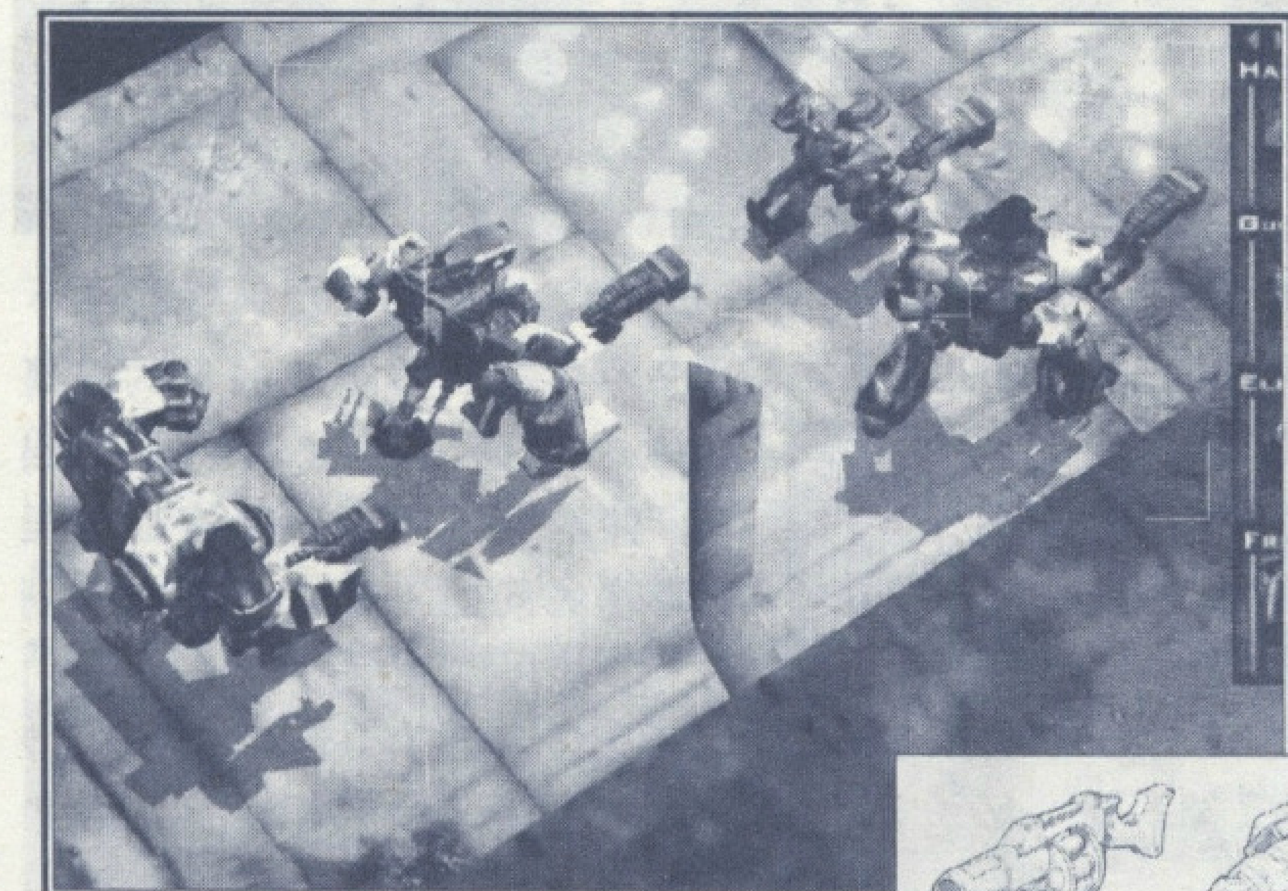
游戏拥有相当丰富的物品，从给队员配备的不同的武器系统、防御装置，到队员可以利用的各种道具，比如地形探测器（提供类似小地图的功能）、照明弹、声波诱饵装置、自我修复包、各种地雷等。看完名称大家就明白了，这些道具都是在战斗中要用到的。

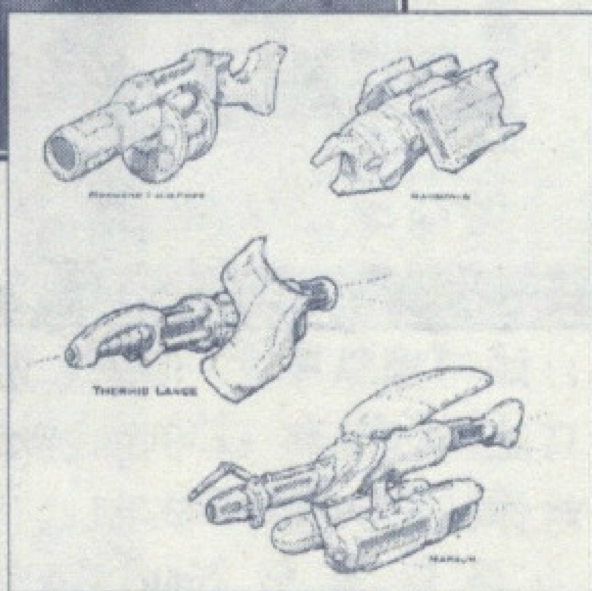
确实，《钢铁战场》的策略运用是我见过的相当优秀的一个，虽然比不上《盟军敢死队》任务包的变态难度（唉，当时我可是玩不过去了啊），不过策略之丰富有过之而无不

及。首先是各队员所具有的不同特长决定了任务完成的多种方式，比如枪神所具有的“狙击”模式可以在相当远的距离摧毁任何目标。与其它游戏不同的是，这种行为并不消耗什么弹药，而是消耗枪神本身的生命值，这就限制大家不能无限制地使用此模式（否则还算什么策略运用啊）；2号Elint则是唯一具有修复同伴功能的机器人，不过同样需要相应的装置与能量池，另外他也具有探测功能，可以发现雷区地雷并使之失效，也可以在不惊动敌人的情况下打开藏有物品的箱子，或者是让激光门的装置失效。



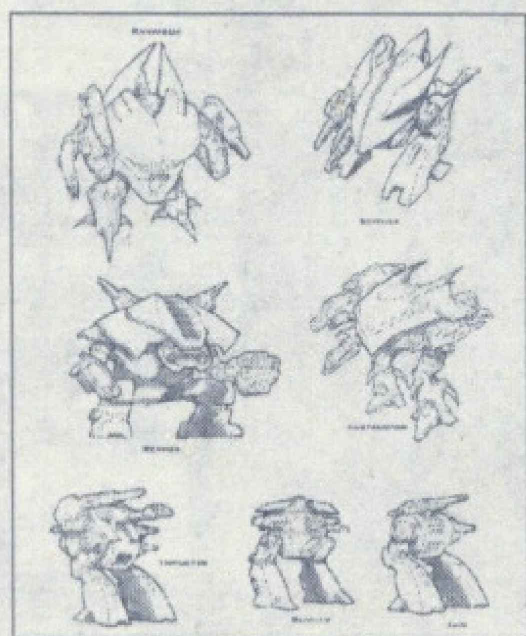
其次，复杂的场景与丰富的物品决定了策略运用变得必然。在许多地方，玩家都需要借助上面提到的道具或场景中





自然分布的油桶等物品来摧毁目标敌人，尤其是地雷与油桶的杀伤力远大于普通武器，适合于摧毁中型敌人——如果用通常武器攻击这些敌人，很快你就会发现弹药不够了。另外，复杂的地形也是你策略运用的有效利用空间，障碍物可以有效地阻挡敌人的子弹，高地势可以对低地势发动攻击，相反则不能，诸如此类。

游戏并不鼓励你消灭所有敌人，为此，一方面在弹药量上加以控制，另一方面游戏中所有的队员都有“潜伏”的技能。队员们可以在障碍物后或水中蹲伏下来，躲开敌人圆锥视野的扫描，这样可以躲开一部分敌人警戒的区域。

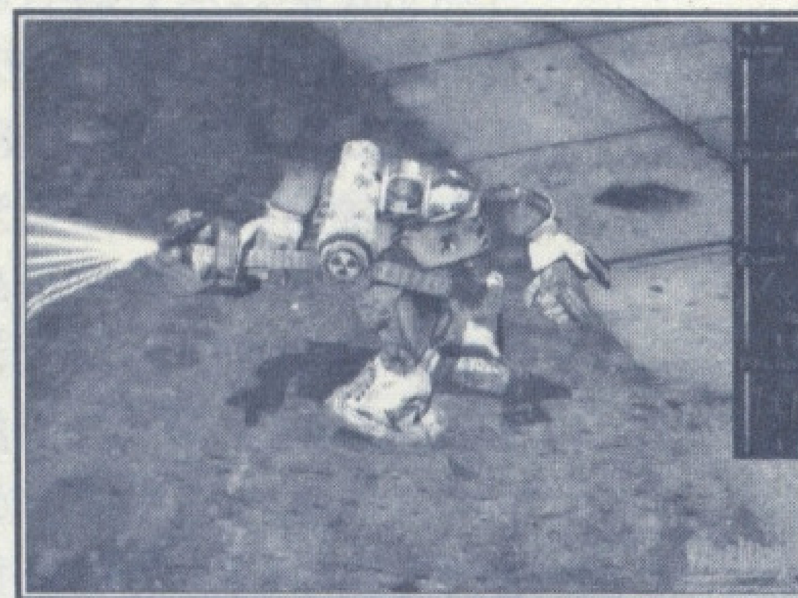


另外，虽然是即时战斗模式，但为了凸显出策略运用，游戏还提供了在暂停模式下的“行为预设”功能。玩家通过按空格键进入暂停状态，然后可以对所有角色分别指定下一步行动计划；取消暂停后，各个角色就会按照各自所预设的行动路线前进，并进行相应的行动。可以说，这种具有独创的游戏方式极大地提高了游戏中的策略运用。



如此丰富的游戏表现所要求的操控也是比较复杂的，此游戏缺了键盘完全无法进行。比如埋设了地雷，就需要用快捷键来启动；另外，挑选队员、潜伏、下达各种行动命令等，都需要用键盘的快捷键才能实现，或者实现得更为迅捷。毕竟在即时战斗中，时间就是生命，就是你取得胜利的先决条件。为了能赢得这场针对机器人的“战争”，努力掌握键盘吧！个人以为，键盘上几乎所有的键位都被游戏用上了。

这就是《钢铁战场》，一个机器人的世界。给我足够的弹药，给我足够的时间，我就能将整个地球拯救——这，就是一个战士的宣言！



■ 北京 易人

84

制作	Rebellion
发行	华义国际
载体	CD×1
类型	即时策略
语言	英文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

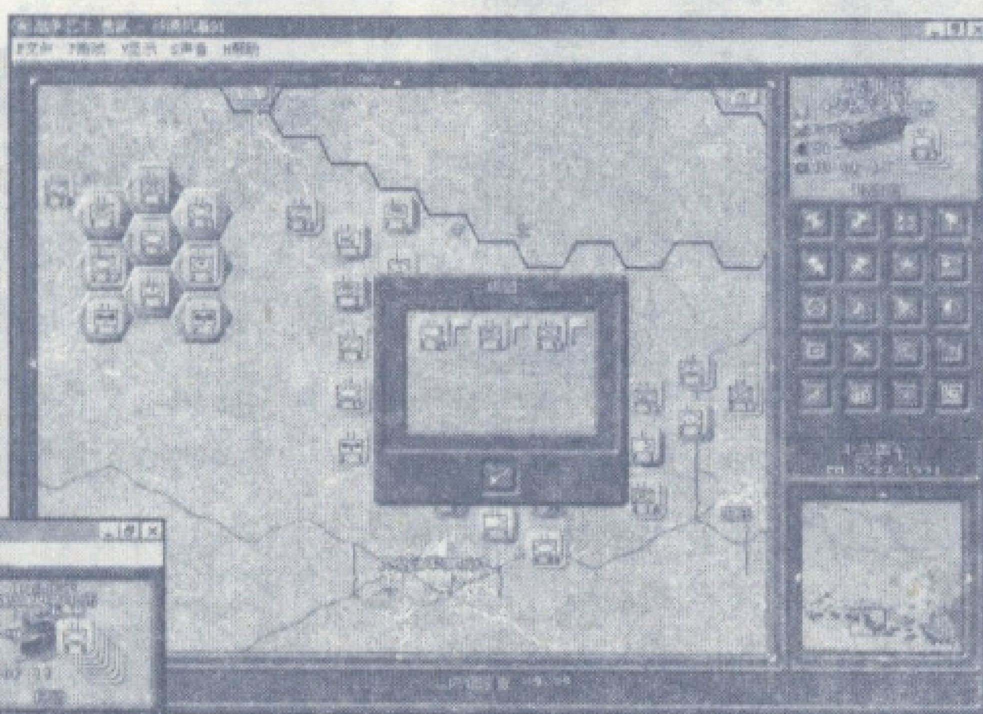
当今游戏界突然刮起一股二战热，各种以二战为背景的游戏纷纷出炉，早期玩过的游戏莫过于《装甲元帅》系列，最近市场上关于二战的游戏很多了，从《近距离作战》系列、《二战特种兵》到最近的《欧洲战火》等。可以说战争是游戏中永恒的话题，只要有人类就会有战争存在。不过，我们要寻找战争中的乐趣只有玩玩战争游戏了。

最近我在学习之余也逛了一次久违的软件店，有一款游戏深深地吸引了我，它就是《战争艺术Ⅱ》（ART OF WAR2）。《装甲元帅Ⅲ》才刚刚上市，就给游戏市场吹来了一股浓重的硝烟味，而《战争艺术Ⅱ》则凭借着最新最完美的战役设置、最优秀的系统设计使战争的味道更加浓重，并从而一举获得了2000年度E3游戏博览会上的“最佳战争游戏”称号，由此可以看出游戏制作水平、操作性、可玩性之高。





《战争艺术》的名称具有十分特殊的意义，“战争艺术”这个标题来源于前苏联地区的军事术语，本意是军队战争的理论和演习。该术语渐渐地被用来表示一切与军事有关的战术战略。如果你把注意力集中在战场上，这不是战略；如果你没有闻到硝烟味，那也不能称之为战争。真正的战争艺术只有透过枪林弹雨的战场达到对整个战役的宏观把握才能深刻体会。如何体会战争的艺术，如何操纵千军万马驰骋沙场将会是对你的巨大挑战。



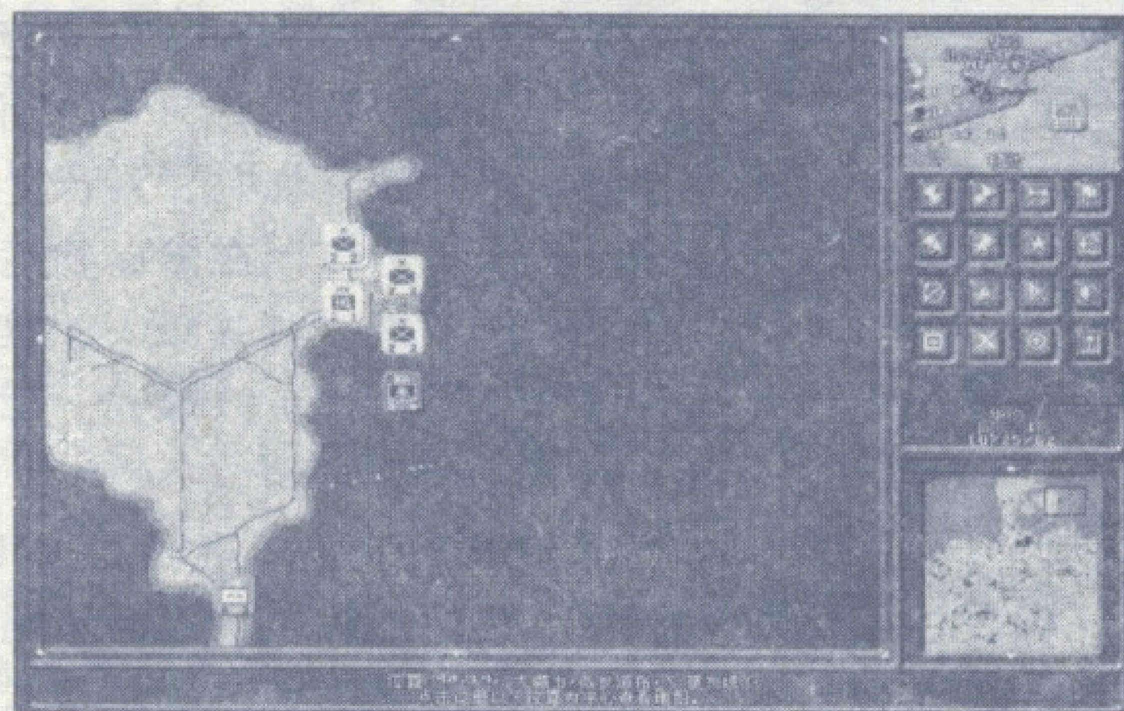


《战争艺术》系列游戏是与《装甲元帅》系列、《近距离作战》系列并称战争类游戏的3大经典，而后两者很难给人一种宏观把握战场情况从而体会到运筹帷幄的大将感觉。《战争艺术Ⅱ》则在这方面给人以强大的冲击。你不再是冲锋陷阵的勇士，而是指挥海陆空三军、决定战局方向的绝对统帅。许多在你头脑中想到而没有机会展示的战略战术，都可以在这里得到表现。你可以重现历史，也可以改变历史，一切都由你决定。

《战争艺术Ⅱ》所包含战役的范围很广，从1956到2000年许多著名战役都在游戏中出现。你可以经历惊心动魄的古巴危机、海湾战争、3次中东战争、越南战争、印巴冲突等。该游戏的目的正是要将这些战役在游戏中体现出来，并在娱乐中重现真实战役里所面临的问题（看来只有冷酷到底，才能得到最终胜利）。

游戏综合了全新的游戏设计和熟悉的游戏概念，并且展现了战争中的各种重要因素。例如，武器、地形、天气，你都必须了解，从而获得战争中取得胜利的信息。游戏中的武器系统完全采用真实的设计，例如游戏在介绍克什米尔时，巴方使用的可以是苏制武器，如米格飞机、T—56坦克；印度可以使用核武器，并且随着情节的发展联合国会出兵干涉……

决定一场战役的大小是该战役发生的时间和

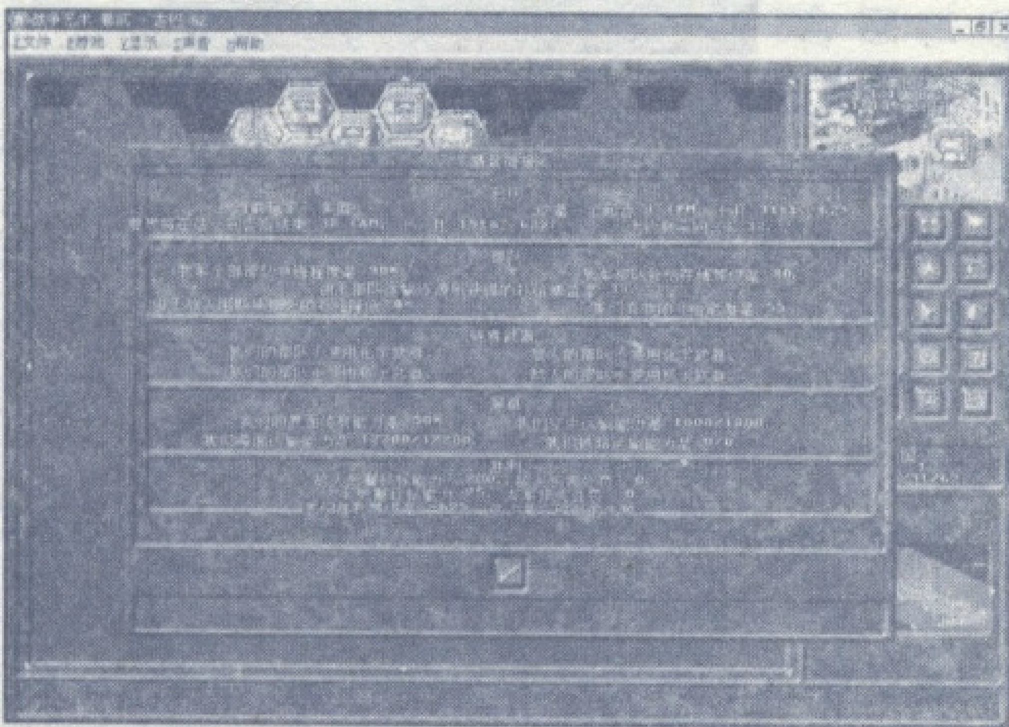


空间的跨度。游戏制作者在此点上给予了充分考虑，在不同的战役地图上，一个方格可能代表2.5公里，也可能代表50公里；同样，一回合代表的时间跨度从6小时到1周不等。

游戏中战斗单位的表现会更接近真实中的战斗单位。你手下的士兵能力参差不齐，有的身经百战经验丰富，也有的刚刚入伍能力欠缺，这就需要你知人善任、随机应变。而且，在战斗中，士兵也需要食物、水及弹药的补给，如果对此不加重视的话，他们的士气和状态将会明显下降，在战斗中的能力也会随之大打折扣。孙子云："知己知彼，百战不殆"，这句话也同样适用于该游戏，充分地了解敌军的实力，在适当的时候作出正确的部署，这样有利于发挥出手下军队的全部潜能。

如果只进行了一半的步骤就结束了该回合，你可以在下一个回合中再次移动和攻击。系统会根据移动距离和战役的大小决定游戏进行多少回合，这样的设计更真实地模拟了战争的各个阶段。同真实的场景一样，游戏者可以通过空中或地面的兵力来侦察敌人的行动。

部队可以接受几种指令：移动、防御（3个级别）、战术预备、就地预备。战术预备允许部队可以在对手的回合中对对手的攻击实施自动反击。



部队的战斗和移动一样简单。部队的攻击和防御可以设置成6个级别，并且可以根据实际需要被设置成最小、有限和忽略损失等显示方式。系统的攻击设计十分丰富，比如攻击密度、补给、侧翼保护、防御地形和武器装备等在游戏进行中都有十分明显的作用。在需要炮兵和空中支援的时候，支援部队的作用可以在游戏中加以体现。

在高级模式中，玩家还可以有限地控制友军部队。但这会给战争带来混乱，不过，这也是对战争的真实体现。在游戏中，还会有一些特殊地区，这些地区在被占领时可以影响到战争的进程，不过也只有在玩家触发突发事件后，才能进入这些特殊地区。例如，只有在对方对你使用核武器时，玩家才能使用某种部队，或是在玩家完成某些任务之后才能使用某种部队。

在游戏中，有一项很重要的决定，就是要玩家决断是用空军对敌人进行空袭还是把它们保留到最后进行补给。幸运的是，在游戏中玩家要做很多微观上的决断，所以，在什么时候干什么，其主动权还是在玩家手上。拿补给来说，把最多的空中部队留到最后一回合，你的任务就完成一大半了。

此外，该游戏还有一个最突出的特色——可以通过E-mail进行网络对战，这是我本人到目前为止所见过的唯一一款通过E-mail进行对战的游戏。因游戏本身的特点，每一个回合，玩家都会花费较长时间去排兵布阵，此情况不适合即时联网。而通过E-mail却能充分发挥本游戏的特点，你可以和远方的朋友相互切磋战略战术，并且有充分的时间去考虑、分析、谋划，接下来你把此次回合发给朋友，在等待回信的同时，你可以考虑下一回合的行动。真正的斗智斗勇正是从这里表现出来的，也只有这样的游戏方式才能让你体会到作为统帅的那种运筹帷幄、决胜千里的感觉。

游戏还提供了任务编辑器，可以让你发挥想象力，塑造一片属于自己的战争空间。

■ 北京 CC

80

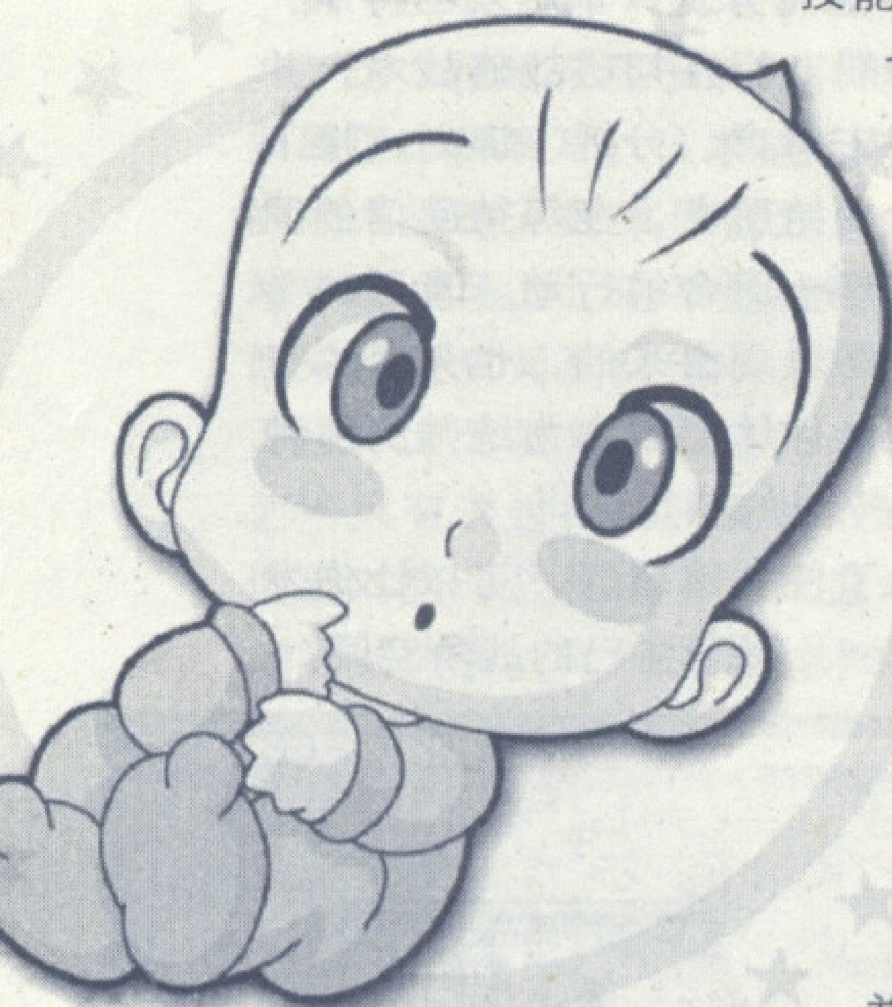
项目	内容
制作	TALENSOFT
发行	世纪雷神
载体	CD×1
类型	策略
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



在中文游戏的行列中，没有哪个作品能比大宇公司的《大富翁》系列更配得上“老少咸宜”这4字评语了。大宇的游戏在国内玩家群中都有不错的口碑，而这种良好的声誉是建立在制作精良的游戏基础之上。狂徒小组用了3年时间开发《大富翁V》，力图为传统的“大富翁”游戏方式增加一些新特性，希望其以全新的面貌展现在玩家面前。因此，除了网络功能外，新作还在道具系统、游戏模式等方面进行了较大改进。笔者有幸成为国内第一批接触《大富翁V》的玩家（呵呵，颇有点自豪）。现在，就让我带各位朋友进入新“大富翁”的世界，体验它带来的全新感觉。



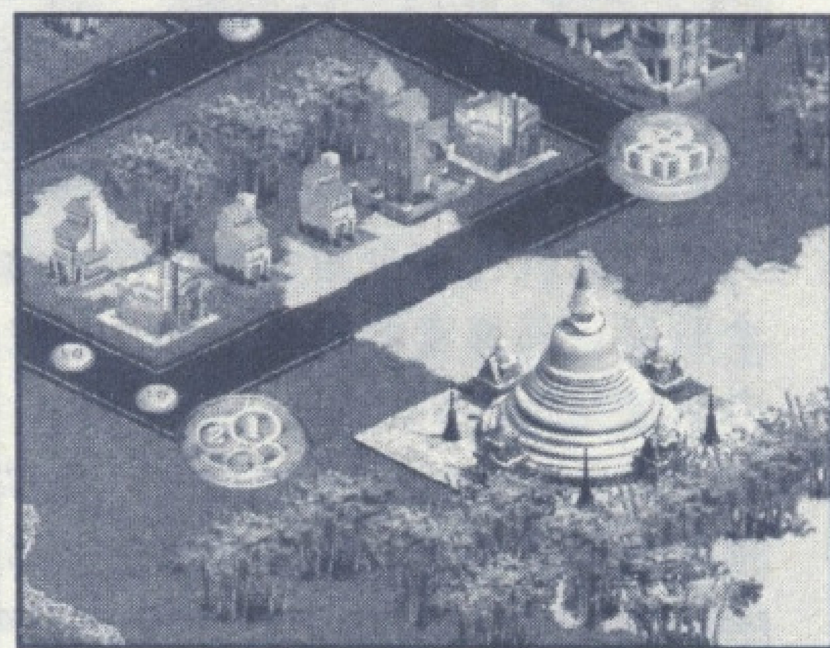
在新的“大富翁”中融入了角色扮演的特性。前几代作品中作为点缀的人物被添加了个性化技能：每个角色都拥有一些独特的技能，狂徒小组将以前部分卡片的功能直接赋予了角色，同时根据各个人物的性格，又设计了部分全新的技能。要想练就一身好技能也是不容易的，因为你如果没有一定等级，还是没办法施展绝技的，而等级的提升就要靠你走的步数来累积，像这种融入了RPG角色升级的游戏特色，玩家们一定觉得很新鲜吧！



虽然在游戏里这些人物技能的功效并不是特别强大（卡片依旧是主要的特殊技能道具），不过拥有了固有技能的角色显得个性鲜明，更能让玩家体会到扮演游戏人物进行竞赛的感觉。

《大富翁V》改变了以往掷骰子随机决定前进步数的方式，采用了一套称之为“移动牌”的系统。说到这里，诸位看官可能会有点迷惑不解，究竟什么叫“移动牌”呢？其实，它不过是将原来的骰子形象化地改成了表示移动的牌，牌上代表移动距离的数字自然就是原来骰子上的点数。游戏在一个回合内会提供给玩家3张牌，其上的数字可能相同，也可能完全不一样，你则根据自己的行进方式（步行、乘机车、坐轿车）选择其中的1张、2张或者3张移动牌。移动牌上的点数依旧是随机出现的，不过由于有了3张牌，玩家的选择余地也就大了些，而且有了一定的策略自主权。

新作丰富了任务类型，可以让玩家自己选择获胜的条件。你可以继续像前几代一样，设置游戏结束条件为破产，也可以设定成为土地狂、股票痴或者飞毛腿。后几个的胜利条件可能会更有趣，让玩家对游戏拥有更高的自主性。就拿土地狂来说，玩家不用迫使对手破产，只要想办法获得对手的土地，甚至可以不时接济对手。等到你的土地达到一定数量，便可过关。



另外，为了增加游戏的乐趣，《大富翁V》采用了全新的回合＋即时模式。每回合内，参加游戏的人都会同时得到3张移动牌，在你决定自己前进的步数以及策略时，对手也在动作；假如你思考过久，对手就可能抢占先机，把土地买走或者狠狠地整治你。所以，玩家在游戏里别总想着碰运气，更重要的是依靠自己的智慧，当然还要眼疾手快。

有的玩家可能又会担心紧张、刺激的



富贵在手，幸福我有 rich5

游戏过程可能会破坏了“大富翁”系列原有的休闲、娱乐的特点，那不是有损于“老少咸宜”这个金字招牌吗？别急，考虑到玩家的适应程度和接受程度，《大富翁Ⅴ》还是会保留原来益智性较高的玩法，我们同样可以选择轻松有趣的游戏模式。



传统的回合制桌面游戏节奏都比较慢，而网络游戏恰恰是节奏相对较快的类型。按照回合制原有的游戏方式，在网络对战的时候，肯定会频繁出现长时间等待的情况。《大富翁Ⅴ》的设计正是为了解决这一问题。

《大富翁Ⅴ》支持局域网和战网对战，其战网类似于Blizzard的战网，即购买了正版游戏后，可免费一年上战网进行游戏。因为是回合＋即时的模式，所以可以支持多达12位玩家同时游戏。值得一提的是团队竞赛模式：玩家可以组成3人的团队，同一队的玩家土地连锁经营（需要缴纳的过路费也会叠加），相互间可以帮忙。还记得上面谈到的移动牌吧，玩家可以策略性地扣住某些移动牌，让对手无法使用而不得不乖乖地投入你设置的圈套。

新添的网络功能无疑会吸引更多的玩家，甚至拉来不少热衷于网络RPG游戏的朋友。相信大家也不会仅仅满足于与电脑对手比赛，那么好，现在你可以在“大富翁”的世界里与朋友协同合作挑战对手了。如何成为最终的胜利者？那就得转动你灵巧的脑袋，想出绝妙的计策，将对手逼上“绝路”！

游戏的画面看上去与前一代有些类似，都是三维化的建筑、场景和角色，但新作的图像要更为精细，而且充分运用了3D加速的优点。玩家在游戏的过程中不妨留意施展技能和道具时的情景，就会发现不少绚烂十足的光影效果。新作支持较高的分辨率，把屏幕的解析度调整到最大的1024×768时，我们可以看到详尽的工具、资料栏，这样，在游戏过程中，我们就可以方便地选择道具和查阅资料了。工具栏和资料表都可以根据个人爱好和习惯定制。

在道具方面，新作保留了四代中大部分物品，同时增加了几个有趣的道具。例如核弹（比飞弹的威力还要大）、冰冻飞弹、传送机以及隐形药水等。使用隐形药水后，可以在短暂的时间内不让对手掌握你的行踪，也就不用担心被对手陷害了。不过虽然别人看不到你，但是你踩到地雷还是会被炸成黑炭的。

游戏的画面比起前作改变不多，在同类作品中也不是出类拔萃的，玩过四代的朋友相信都不会对它的界面和操作感到陌生。事实上，大宇公司的产品一向都不以技术取胜，他们在开发游戏的时候总会采用稳妥、成熟的技术；但大宇的产品又总能凭借其精良、严谨的制作而获得玩家的青睐。

尽管在游戏的内容方面《大富翁Ⅴ》并没有本质的改变，仍然可以用点数、土地、道具、股票几个简单的词语概括，但是由于在游戏类型和模式上进行了一些修改，使其趣味性和挑战性大幅度增强。游戏保留了这个系列一贯的娱乐性强的特点，让玩家依旧可以选择原来简单、轻松的玩法进行游戏。团队竞赛模式的加入则增强了它的竞技性，使得一场游戏可以容纳更多的玩家。现在，你唯一需要担心的是地图场景是否够大，能否在12位玩家同时参与的情况下依旧保持丰富的乐趣。

毫无疑问，《大富翁Ⅴ》是今年中文游戏的重量级作品，它的整体表现相当出色，在游戏性、娱乐性方面更是同类游戏的佼佼者，相信会如其几位前辈一样掀起“大富翁”的热潮。

■ 北京 二手空调

90

制作	大宇资讯
发行	晶合时代
载体	CD×2
类型	益智
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	



驿动的心



近期来，中国游戏市场上各色作品层出不穷，其中一些产品得到大家的认可，像比较值得称道的中文RPG游戏《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》，它的上市受到广大玩家们的欢迎；另外，《生化危机Ⅲ》的推出也让喜欢动作冒险的玩家惊喜不已；还有那些目前非常受玩家喜爱的网络游戏《石器时代》、《网络三国》、《千年》等，也都比较出色。这个时候，恋爱游戏《驿动的心》出现在大家的视野中，为这个充满了子弹、神功、僵尸的世界增加了一丝甜蜜柔情，但是它能不能在这些刀光剑影之下独得一片清新的天空呢？喜欢恋爱养成类游戏的玩家们肯定对《美少女梦工厂》、《青涩宝贝》和最为知名的《心跳回忆》非常熟悉吧？这次《驿动的心》又给我们带来新的希望，继前一段时间上市并得到大家喜爱的韩国恋爱游戏《爱的记忆——我心中的名字》之后，相信它的推出会为各位喜欢恋爱养成类游戏的玩家带来新的惊喜。



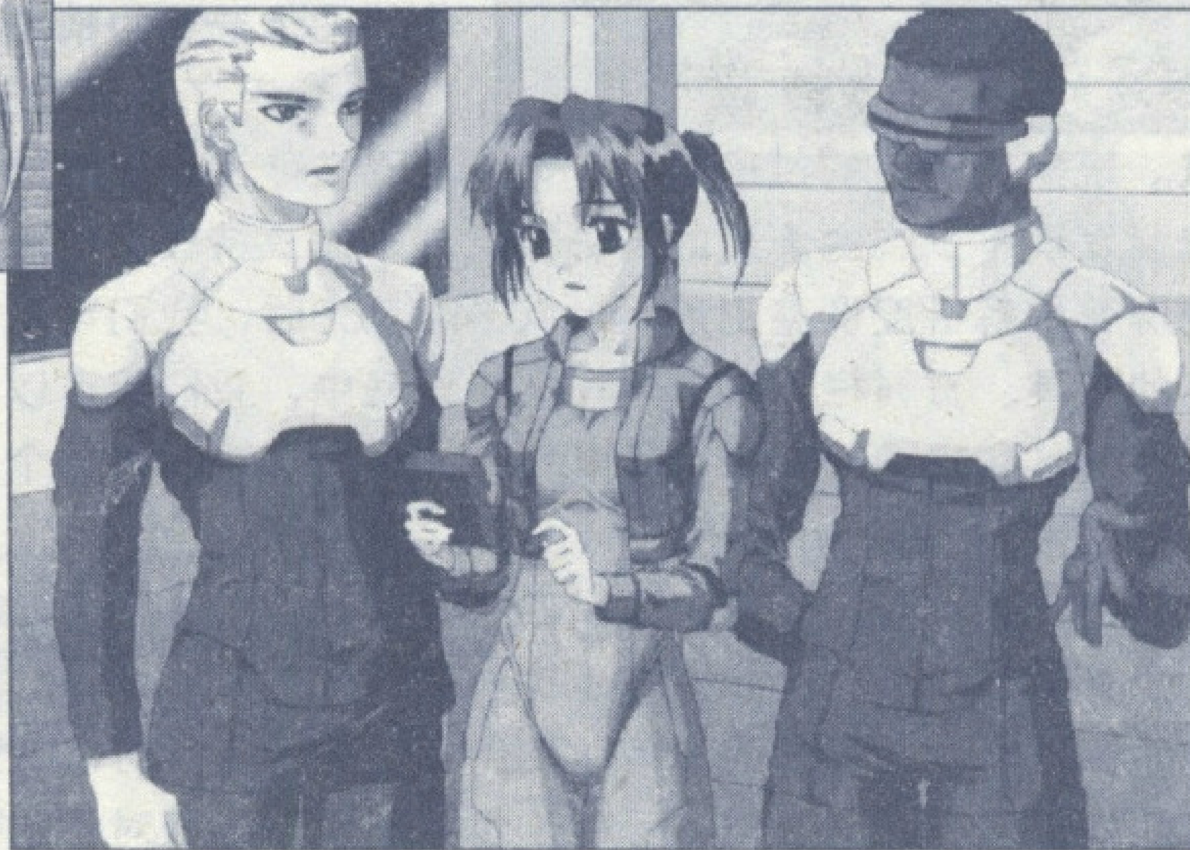


不知各位喜欢恋爱游戏的玩家有没有发现，以前推出过各种各样恋爱游戏的模式基本上都只有一个角色扮演，无非是在游戏中充当一位超级大帅哥，对身边的漂亮妹妹展开追求攻势。在这样的情况下，不知道女孩儿们心里有没有感到过一丝丝的不自在？为什么只有男孩儿的角色呢？在游戏中还得把自己当成男生去追求女孩儿。不过，这次好了，《驿动的心》为大家带来的是不同的2种角色。游戏有7个女主角、5个男主角可供选择，他们形象各异，性格迥然不同。这样，女孩子也可以加入恋爱队伍，追求自己心仪的男生啦！完全不同的感觉，随时可以让人体会到真实的恋爱感觉。发挥你的水平，考验你的时候到了。



不知道你对学生生涯有没有很大的感触，至少对于我自己来说是很怀念那段时光的。在紧张的学习、升学压力之外，还有真挚的友情，在当今这个复杂的社会里，也只有那个时候的感情最真最美了，让人怎么能不怀念？呵呵，当然记忆最深刻的还是走在心仪的男生身后，偷偷地看着他的背影也觉得自己很幸福。那个时候的阳光总是很灿烂，天总是很蓝，相信每个人都会有这样一段美丽而珍贵的回忆吧！这款游戏将把你带回那段美好的时光里。故事发生在南青濑市唯一的一所学校——天凤高中，你离毕业还有两周，在快要结束最值得怀念的高中生涯的日子里，怎么留住宝贵的时间？在





为期两周的时间里，你不仅需要努力培养自己的各项数值：体力、智慧、状态、精神力等，还要与各个登场的人物展开不同的故事，在毕业前完成自己的学业并为这两个星期来的恋爱故事画上完美的句号，这可是需要大家用心经营哦！

在游戏中，有两大主角——佐伯瞳（女）、郡司达也（男）供你选择，用不同的身份展开不同游戏情节，体验不同的情感经历，变化多样的故事让你随时有一种新奇的感受，让你随时领悟到那份最真挚的感情！游戏中出现的人物众多，有秋原麻美、佐伯悠见、藤乃梓、鲇濑碧、山田麻尤、中泽薰、片桐那智、真田博士、天野神吾等10多人。怎么才能够受到大家的欢迎呢？施展你浑身解数吧。游戏分为3个部分，第一个星期是收集朋友们信息的时期，这段时间非常重要哦，尽量收集游戏中出现的各个人物的情报，这可是追到梦中情人的第一个条件。第二部分为主游戏部分，时间也是一周。在此期间你要通过游戏中的一些事件及小游戏来提高自身的各项数值，增加各种能力，毕业以后的命运如何就全看这个时候的表现了，命运掌握在自己的手中哦！赶快将自己的特长发挥出来，吸引对方的关切目光，这样，游戏的第三部分也就会根据玩家的不同偏向而出现不同的结局。在游戏中出现的事件多达500个以上，活动区域也很广，你面前将呈现一个城市的地图，我们可以去城市中的很多地方，让你在虚拟的城市里自由来去，犹如现实生活中一般真实。游戏中，玩家可以走动的地方很多，学校里设计了许多活动场所：体育馆、校庭、图书馆、音乐室、职员室、自习室、美术室、保健室等，有没有真正生活在学校中的感觉呢？另外，玩家还能选择去店铺打工来提高各种数值。比如女生在花店打工的时候，选择洒水可以增加体力、卖花可以增加智慧、收银可以增加精神力等。还可以到图书馆看书、进行一些小游戏来增加智慧值。所以，这里是非常好的锻炼基地，赶快擦掉汗水加油干吧。









说到画面，这款游戏做得还算不错，尽管在人物的线条上略显粗糙，背景画面也显得比较朴素，似早年恋爱游戏般的风格，虽然可能不如《爱的记忆》中人物的画风柔和，但是日本恋爱游戏的卡通式设计倒也色彩鲜艳明快，加上众多的人物出场，感觉还是不错的。在音效方面，悦耳的音乐在耳边萦绕，具有校园风情的伴奏更让人回忆起刻骨铭心的学生生涯。



前途、爱情、友谊，你会选择什么？在玩腻了砍砍杀杀、勾心斗角之后，进入到《驿动的心》来吧，这会令你有一种耳目一新的感觉。

■ 北京 小米

76

制作	日本拓洋
发行	晶合互动
载体	CD×2
类型	恋爱养成
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

编辑导语



我属于吃饭比较快的那种人，有同事说这种人办事态度不认真，我到不在意这个，反正我是个吃饭快的人。每天中午和同事们共进午餐，我总是第一个吃完，剩下的时间可以专心和别人聊天或是剪剪指甲什么的，我知道这时剪指甲是不礼貌的，不过好在我剪指甲时会很专心地低着头，看不见别人脸上的表情。

指甲是大自然赐予我们的礼物，对于很多动物来说它只是用于战斗的利器，最多在闲暇时用来挠挠痒痒（当然，马掌可用作花肥，但这种个别现象不在讨论之列）。人号称万物之灵，如果只把指甲用来打击敌人就和身份不符了。在日常生活中，指甲在各个岗位起着不可忽视的作用。除了负责抓痒、掏耳朵之类的杂活儿外，开盒子盖、拔跳线、扣柜子门也需要指甲，闲来无事，你还可以啃着它玩儿，另外，指甲还为弦乐艺术作出不朽的贡献。在某些特殊情况下，指甲还起到过关键作用。例如在一些凶杀案中，死者在指甲中藏匿了罪犯的诸如皮肤、毛发等私人物品，正是这些有力的证据令罪犯无所遁形，罪犯可能会取走死者身上的证件，但绝不会有闲心为一个死人做美甲。说到美甲，指甲还为化妆品行业提供了使用主题，它提供的就业机会可以养活半个非洲的人。最可贵的在于指甲的再生能力，真是不但好用，而且不贵。

有很多器官都象指甲这样看似无用，实际却重要得很，当然并非全部这样，我到现在也没有想出小脚趾的用处，除了打赌输了用来切掉。

十字军



恶魔岛 EVIL ISLANDS



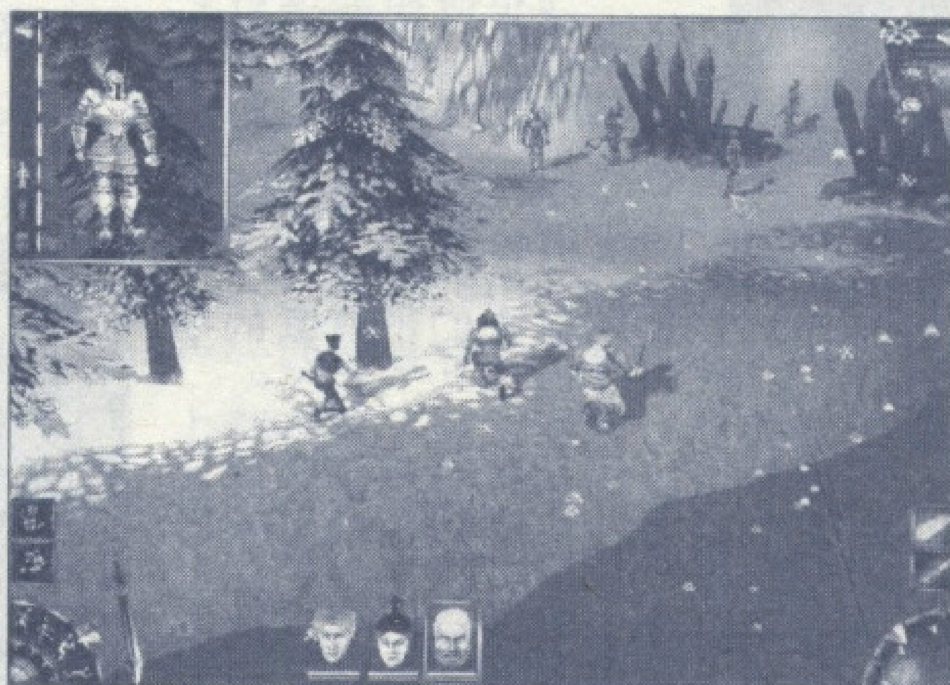
当我醒来的时候，发觉自己身在一个奇怪的地方，四周这些残垣断壁让我觉得这只是一个废墟，也许我该出去寻找些什么。刚走出废墟没几步，发现前面有几个人正跪在地上祈祷。我想上前去询问一下情况，谁知他们看见我后马上就起身逃跑了，真是有些莫名其妙，我决定跟着他们。

干掉前面的野兽，在沙滩处向左行进，一直朝前走到左方的绿地，干掉几只狼后，从山边的浅滩处来到河对面。在桥边我发现一个手持狼牙棒的巨人。他那庞大的身躯就已让我感到战战兢兢了，我想就这么跑过去一定会被他发现，于是我趴在地上慢慢地匍匐前进，结果正如我想象的那样，巨人根本没有注意到我的存在。过桥之后，我发现右侧的石头边也有一个巨人，只是他背对着我。嗯，说不定他身上有什么好东西，我爬了过去，偷偷地从其背后探手一摸，嘿，居然从这家伙身上摸到了125个金币（金币数值是随机的）。欣喜并没有让我忘形，我小心翼翼地通过左侧的桥，桥那边有两个拿着长枪的小妖在监视着什么。我踮着脚走到他们背后，突然拔出武器展开攻击，很快这两个倒霉的家伙就命归黄泉了。很显然，小妖所监视的地方是一个村庄，它们或许对其有所企图，而从我跟踪的人来看，也许他们的目的地也是这个村庄，我决定进去看看，说不定可以从中了解到我想要的讯息，而我的冒险也刚刚开始……

Gipath大陆

杀死小妖岗哨 Killing goblin sentry

与Erfar（厄发）对话，得知村里的牲畜遭到了小妖的袭击，现在它们派了个岗哨站在路上时刻盯着



村庄，一旦村里派战士出来对小妖进行围剿，岗哨就会发出警报，致使战士们的行动每次都无功而返。小妖岗哨就在路中的闪光位置，直接过去干掉它就可以完成任务了。

干掉白狼 Killing white wolf

与Erfar对话，得知附近还有一群野狼，它们的首领是一头白狼，在它的带领下，狼群每晚都会出来袭击村里的牲畜。如果能够消灭这匹白狼，狼群也就不足为惧了。与Rowdy（哈铎）对话，可以邀他加入队伍。之后出了村庄向西北走，沿途干掉几只狼后，很快就可来到白狼居住的山谷。进入山谷发现白狼正津津有味地啃着什么，偷偷地走到它背后对它发动突袭，消灭它后再割下白狼的头，回去向Erfar证明白狼已死（返回的路上要注意避开狼群）。



工具 Tools

Erfar将小妖进攻的责任归咎于工匠Babur（巴布尔），原因是他得罪了森林中的“自由猎人”，而“自由猎人”是防御小妖的前锋力量。就此事询问Babur，得知“自由猎人”不但偷了Babur的工具，还打伤了他的学徒，致使他不得不停下所有的制造工作，当然也无法提供武器装备了。

出村庄一直往东走，来到一座木桥边，消灭对面的5个小妖（如果实力不足，也可以从地图左下方的河间小道处通过，不过这里是小妖的驻地，可以连同下一个任务一起完成）。继续向东走来到另外一座桥边，照样干掉5个小妖，接着

向北过桥。先在营地周围巡视一下，干掉一些守卫。然后踮着脚轻轻走到首领身后偷到凿子（chisel），接着从营地后面来到首领夫人身后，匍匐到她身边偷到锥子（bodkin）后原路返回。

惩罚小妖
Punishing goblins

将白狼的头给Erfar看，他希望我能将这个狼头交给战士们的首领



Gort（高特），以保持他在村里的威信。而后他透露说Gort有个计划，希望我能够参加。找到Gort，Gort说他要对小妖部落展开一次进攻，其目的是想削弱一下对方的力量。从西南处的河间小道来到对岸，在这里干掉8个小妖，即可完成任务回村庄了。

取得土匪Redhead的秘密
Getting Redhead brigand's stuff

把工具交还给Babur，从此我就可以在此买卖各种装备道具了。同时我向他询问了一个奇怪的现象，那就是小妖的驻地和“自由猎人”营地非常近，但为什么双方没有起冲突呢？Babur告诉说，“自由猎人”不但不与小妖为敌，反而还与它们进行各种交易。甚至有传言说，“自由猎人”还和兽人之间有勾当，很多村民不止一次看见一个



外号叫做Redhead（红头）“自由猎人”在通往兽人洞窟的路上与兽人交谈着什么！

出村通过东面的木桥，一路谨慎小心地杀到“自由猎人”营地右侧道路上，在道路的前方不远处即可发现那个叫Redhead的人在和一个兽人交谈着。消灭他们，然后从Redhead的尸体上找到一张地图，莫非这就是Redhead的秘密吗？

预言家和金字塔
Seer and pyramid

与Babur谈起强悍的兽人，他说这个部落就住在丘陵地区的东南处，对村庄来说是一个非常大的威胁。要进入兽族部落打败兽人是很困难的，因为它们的部落被一座有魔力的金字塔保护着，而关闭这座金字塔的钥匙就在它们预言家的手中。

出村庄来到丘陵地带东南面，由于兽人部落有魔法保护，如果贸然朝里冲，不但会受到闪电魔法的攻击，还会引来守卫的围攻。先来到兽人部落东面入口，沿着河岸匍匐前进，小心地避开守卫，可在金字塔处找到预言家。干掉它后从它身上搜到钥匙，将其插入金字塔，即可解除魔法。

偷取小妖的神圣物品
Stealing goblin sacred object

与Erfar交谈，得知如果要想彻底击溃小妖，必须偷取到它们的圣物——神圣头骨。这件头骨目前正被一个GoGo（勾勾）统治的小妖部落保管着，而这个部落正位于河流纵横交错、分布着大小岛屿的河岛地区（the river and the islands）。

从兽人部落下方的通道来到河岛地区，按地图所指方位一路杀到河岛西部地区，“神圣头骨”位于目的地的三堆篝火中，小心地爬过去偷到这件物品，然后按原路马上跑回。

寻找岛屿兽族的齿轮
Finding island Orcs' gear

小妖首领GoGo追着我们来到了村庄，它想要回“神圣头骨”，我把Erfar叫来，一起审问GoGo。GoGo坦言它们的部落已经很久没有偷过村庄的牲畜了，并愿意用神圣的“蓝眼石”为此发誓。显然这颗“蓝眼石”非常宝贵，我顿时对它充满了兴趣，但可惜的是记载着它的出处的文件被兽族藏在光秃之岛（Bald of Island）上，要到达这座岛屿必须先得到它们设置的吊桥的齿轮。从Gort处我得知“自由猎人”曾从岛屿兽族那里得到过一个



保险箱，箱内有我所要的东西，而现在这个保险箱被“自由猎人”藏在了中部山脉（Middle mountains）。接着再与GoGo交谈，可以选择将“神圣头骨”还给它，得到的报酬将是一件魔法物品。

马上来到中部山脉，很容易就可以找到这个保险箱，打开它即可得到齿轮。

带回兽人隐藏的文件
Bringing Orc document

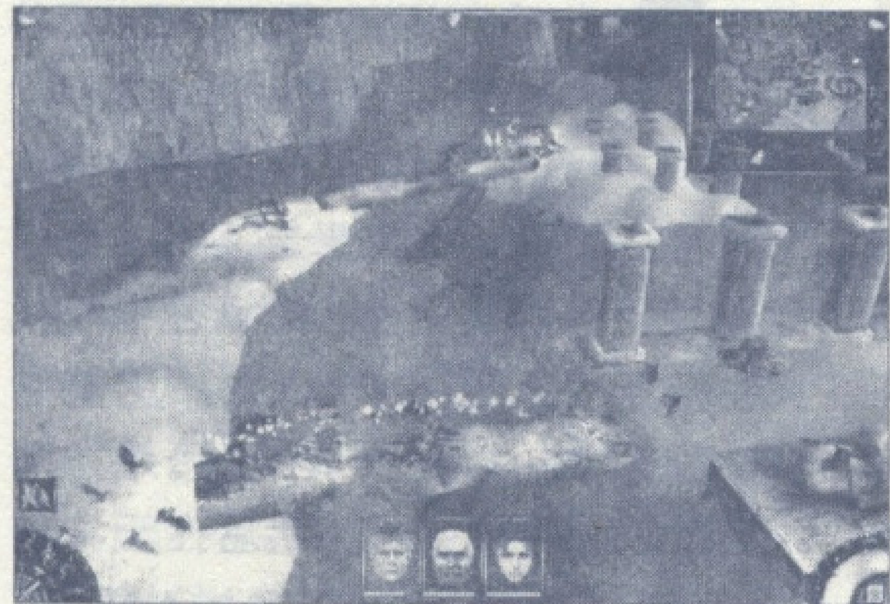
得到齿轮后向下来到河岛地区，随便找座吊桥装上齿轮后通过。在文件隐藏地有一个巨人守卫着，只要悄悄过去打开宝箱，即可得到被兽人隐藏的文件——一封书

信。

黄金谷 Golden Valley

Erfar看了一下信，却说这个东西没有价值。此时他提出要我帮一个忙，原来村里用来缴税的黄金不见了，而当天晚上Babur的学徒也失踪了，所以他怀疑这件事的幕后指使就是Babur，但没有证据，而他也不知道那个学徒到底藏在哪。不过他有另外的方法可以解决黄金的问题，那就是他知道一个叫做“黄金谷”地方，在其河岸边藏有装着黄金的保险箱，如果我可以带回里面的黄金，那么村子就有救了。

来到死亡之城（Dead City）外围的黄金谷，走树林中的道路，尽量避开深色的骷髅老兵。来到河岸边，干掉这里的几个弱小守卫，打开西侧的宝箱就可拿到黄金（东侧宝箱中藏有“远古头盔”，不过盗窃技能须在30以上才能打开）。然后马上从原路撤退，



不要理会路上的敌人，尽快逃离此地（本任务难度颇大，在与Babur对完话后再找Erfar，可以选择拒绝完成此任务，此举不会影响以后的游戏过程）

寻找魔法辅币 Finding magic bit

从Redhead那里得到的地图上画了一个石棺，里面藏有一个魔法物品。Babur说借助这个物品，我就可以向女巫Estera（艾丝特拉）寻求魔法帮助。只是石棺所在的兽族洞窟入口被一座吊桥封锁着，而吊桥需要一个齿轮才能打开。目前这个齿轮就在Gort手上。找到Gort，谁知他竟要求我将击败小妖的功绩算他的，以维护他的威信，我马上答应了他，并提出他必须交出齿轮以作为他的回报。

来到遭遇Redhead的通道上，向上走到尽头避开巨魔，迅速跑进洞窟。洞口有一座吊桥，将齿轮安上即可放下它。通过吊桥向南走，干掉一个兽人预言家，从它身上可得到石棺钥匙。接着来到石棺处，用钥匙打开石棺即可得到魔法辅币。

见到女巫艾丝特拉 Reaching witch Estera

通往Estera居住地有两条道路——西部峡谷和东部峡谷，两条路上都布置了魔法陷阱，这些陷阱都由一座方尖石塔控制着，要想控制这座方尖石塔必须使用一把特殊的钥匙，而这把钥匙则被Estera放置在西部峡谷的尽头。来到Estera的居住地，走西部峡谷的通道，每通过一个魔法塔都会遭到闪电魔法的攻击。先休息一会儿，等生命力恢复了再前进。最后一座魔法塔的左侧有一个通道，进入即可找到这把钥匙。将它用在通道里的方尖石塔上，即可解除闪电魔法。然后原路返回，在东部峡谷入口处右侧的通道中再找到一座方尖石塔，关掉它可解除烈火魔法。最后再来到两侧峡谷中间的通道处，关闭第三座方尖石塔，即可破除酸液魔法了。接着走东部峡谷绕到巨魔身后，匍匐前进，最终可进入Estera的居住地。将魔法碎片交给她，她会以魔法石“视野”相赠。

从兽族处偷取魔法球 Stealing Magic Orb from Orcs

以前的记忆对于我已经不存在了，Estera告诉我说，以前有个兽人拥有一个魔法球，通过它就可以看到我的过去，而关于它的下落，Erfar可能知道。于是我马上返回村庄找到Erfar，得知兽族在南方的岛屿上有一个祭坛，魔法球就在那个祭坛里。在回去之前可以邀Estera的学徒Naya（娜亚）加入队伍，同时还可以向Estera学习魔法。

再次来到河岛地区，从西边的吊桥进入，沿路杀往南边的祭坛。如果碰上敌人的弓箭手，最好也用弓箭还击。在到达祭坛得到魔法球后，原路返回Estera家。

兽族档案 Orc records

Estera对魔法球念出了一段咒语，但奇怪的是，魔法球中显现的是一个陌生的老人。Estera说这个老人是魔法球的主人，他一定是一个伟大的魔法师，我最好能够找到他。有关这个人的信息可能被兽族预言家记载在族内档案中，我必须前往河岛地区找到这部档案。于是我来到河岛中部的岛屿处，找到这

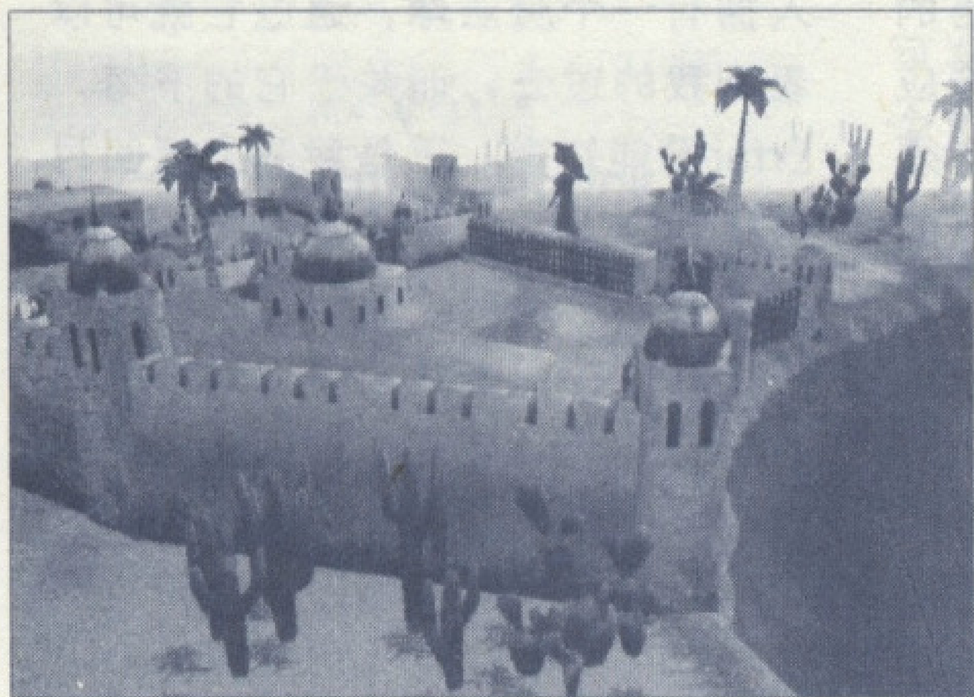


位兽族预言家。消灭他和他的两个护卫，从预言家的身上找到了兽族档案。

强盗真正的计划 Brigand's real plan

Estera从档案上得知魔法球出

自死亡之城，但她认为没有人能够进入这个城市。这时Estera的孙女Ariy（艾丽）却说她有办法可以进入。Estera听了后马上对她呵斥一番，Ariy赌气转身走了。我连忙回



到村庄，向Erfar询问Ariy的消息，但他告诉我Ariy并没有来村庄，之后我又回到Estera处，仍然没有Ariy的下落，只好再次回到村庄。在与Estera和Gort的对话中，我得知小妖正在计划一场大规模的入侵。Gort希望能够联合自由猎人一同对抗小妖，但自由猎人因为我杀了Redhead而对我充满了成见，他们现在要求我单独一人不带任何兵器与其首领的副官见面。嗯，这莫非是一场阴谋？

来到河岛地区，刚刚向前走到分岔口时即可发现自由猎人的埋伏圈！干掉所有敌人，捡起副官留下的东西。转过一个山谷，来到小妖的集结地，它们的数量并不是很多，要全部消灭它们还是比较容易的。

绿水晶
Green crystal

消灭小妖后，我顺便来到Estera家打听Ariy的情况，不想她竟安全回来了。她说中部山脉地区的北部有一座废旧的天文台，里面藏有一本书，我可以从中找到进入死亡之城的方法。但天文台内有很多鹰身女妖，我必须从蜥蜴人那得到神龙护身符，然后驯服一头绿龙来镇压这些女妖。但是要前往绿龙居住的地方必须通过一片湖，如果是冬天的话，湖面上会结一层厚厚的冰，我可以很容易地走过去，但现在却是夏天！Estera叫我去死亡之城北部的峡谷寻找绿水晶，这样她就可以施法让湖面结冰了。

绿水晶的位置在死亡之城外围北部，要尽量避开有骷髅老兵守卫的通道，慢慢地来到绿水晶所在的峡谷。峡谷的入口有一个巨魔守着，利用它行动慢的弱点，先匍匐爬到它身边，然后站起身拔腿就跑，即可将它甩开。一直朝里走到尽头，就可找到绿水晶。

神龙护身符
Dragon amulet

得到绿水晶之后，马上前往中部山脉的废旧采石场寻找拥有神龙护身符的蜥蜴人。它目前正在训练两只癞蛤蟆，防御力量不是很强，很轻松地就能从它身上夺到神龙护身符。

大型贝壳
Big Shell

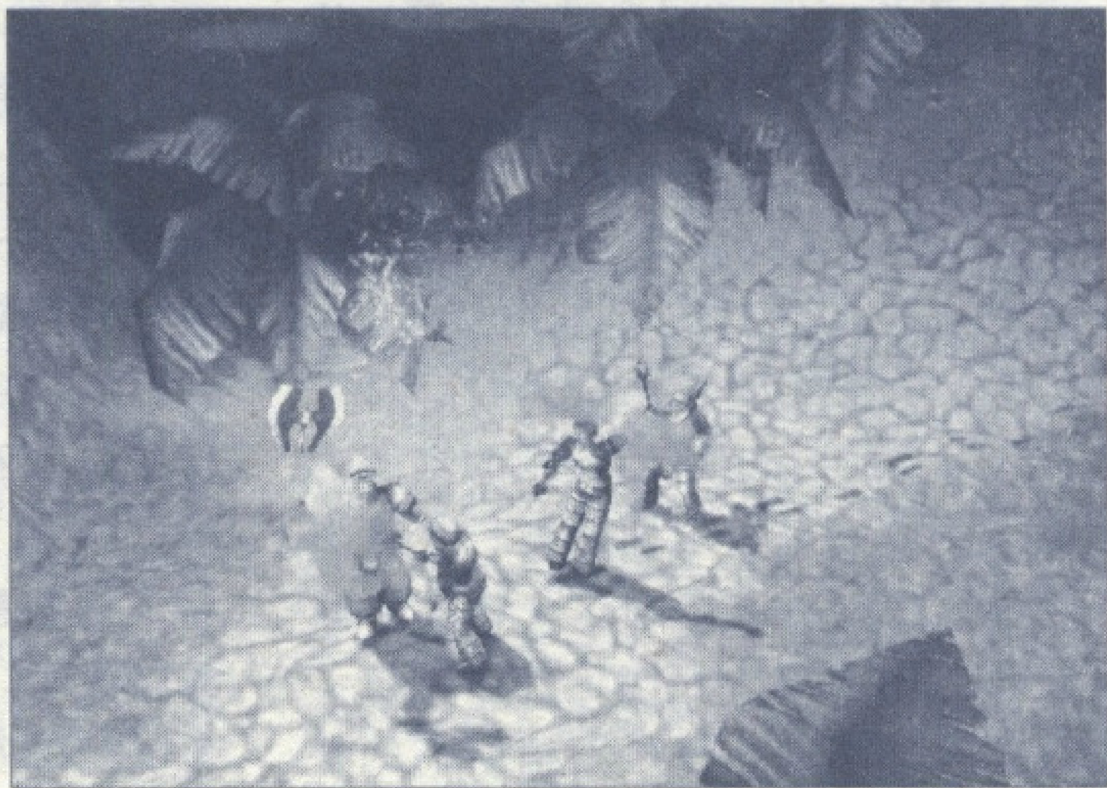
回到Estera家，她用绿水晶施法让湖水结了冰。接着Ariy告诉我，只要我带着这个神龙护身符前往绿龙居住的地方，绿龙就会乖乖地跟着我走，等到达天文台后，绿龙就会自动攻击鹰身女妖。但是湖附近居住着蜥蜴人，以前它们是和平的，现在却暴戾无比。Estera建议我去问问Babur，因为他总是前往偏僻山脉（Remote Mountains）采集矿石，那里的蜥蜴人从来没有攻击过他。之后我来到村庄向Babur询问有关的事情，他却没有告诉我原因。我只好找Erfar和Gort了解情况。Gort告诉我，在偏僻山脉有一个神秘的地方，那里矗立着4根顶部燃烧着火焰的石柱，这些石柱的北边就是蜥蜴人的祭坛。祭坛上有一个大型贝壳，相信因为它的力量，偏僻山脉的蜥蜴人才会保持一种和平的状态。如果我把这个贝壳移到中部山脉的蜥蜴人祭坛上，相信也会转变当地蜥蜴人的态度。于是我来到偏僻山脉找到祭坛，拿起贝壳后马上朝回跑，片刻也不敢停留，否则就有被撕成碎片的危险。

与蜥蜴人讲和
Making peace with lizards

拿着贝壳来到中部山脉，沿着山边走就可来到蜥蜴人的营地。匍匐到祭坛处，小心翼翼地将贝壳安放在祭坛上，即可完成任务（切忌在安放贝壳前与蜥蜴人战斗，否则即使安放好了，蜥蜴人仍然会进行攻击）。

探索天文台遗迹
Exploring observatory ruins

进入祭坛后面的峡谷，避开巨人来到峡谷尽头，通过结冰的湖，从左侧出口一直朝北走，在一个小小的山谷中可找到那条绿龙。带着它来到东边的天文台，让绿龙消灭所有的鹰身女妖。然后在天文台的角落里找到一个宝箱，打开它可得到那本书（Book from observatory）。



采石场
Quarry

Babur向我抱怨他再也无法通过蜥蜴人的营地前往采石场采集矿石了，虽然有另外一条路可以到达采石场，但在那条路上生活着一个



独眼巨人（Cyclops），他在那里还养了一群猪。Babur请我消灭这些猪，以让独眼巨人能够远离那条通道。

来到偏僻山脉，先朝东走，然后从山谷沙石道的左侧小坡上去，匍匐爬过由蜥蜴人守卫的山坡，继续向北走到达采石场。采石场东侧的小峡谷就是Babur提到的通道，在峡谷的中间就是独眼巨人饲养猪的地方，趁着独眼巨人不注意的时候将他的猪全部杀死（共有7只），然后隐蔽起来静待独眼巨人离开（杀猪的行动不能让他发现，否则他不会离开）。然后回到村庄告诉Babur这个好消息，他会给我两根“绿龙骨”，这是目前组装武器的极品道具。

半兽人教学书
Orc ABC-book

不知道Babur从哪得到的消息，他知道我从兽族那里得到了一封书信，虽然Erfar说这封信没有什么价值，但Babur却认为应该将这封信交给Estera看看。来到Estera家，她叫我前往兽族看守者所在的岛屿找寻半兽人教学书，这样就可以看懂这封信了（之后与Ariy对话，可提升10点“感觉魔法”技能）。来到沙地（Sands）的兽族营区，沿着河岸走，小心避开营房前的巨人，然后从河中的浅水来到兽族看守者的小屋，干掉它，从其身上可搜得教学书。

主要证据
Main evidence

借助教学书，我从信上得知有人想请兽族来猎杀我，而出的赏金正好等于村庄曾丢失的那个数目。这个人还写了一份关于我的详细资料给了兽族，现在这份资料被隐藏在河岛的一个秘密地方，如果能找到这份资料就可以知道那个人到底是谁了。于是我按照指引找到这个秘密地方，正好遇上前来拿取资料的兽族信使。用弓箭将其吸引过来干掉（如果用短兵器去攻击，信使会不停地逃跑），搜索它的尸体可得资料。

惩罚背叛的首领
Punishing the treacherous captain

与Babur对话，他说出卖我的人是Gort。但是当我问Gort时，他却将责任推到Erfar身上。我又找了Erfar，他证明资料上的笔迹正是Gort的。我再次把Gort叫过来，让Erfar当着大家的面揭穿Gort真面目，Gort恼羞成怒终于承认自己是叛徒。然后趁着大家不注意快步逃走了，我立刻动身去追捕他。来到丘陵地区，在前方不远处追上Gort。众叛亲离的他身边仅有两个守卫，很轻松地就可以干掉他了。



魔法植物
Magic plant

在杀死了Gort后回到村庄，Erfar说Gort买通兽族的预言家对村庄施了疾病魔法，目前这种病只有一种药可以医治，那就是生长在中部山脉东南方的魔法植物——白花（White Flower）。与新上任的首领Rivar（雷法）交谈，可提高“强壮”值。

来到中部山脉，沿着路向东，没有走多远就可找到这朵白花。白花的周围埋伏着几个兽人，可用弓箭将其一个个吸引过来干掉。任务完成后回到村庄，即可招募弓箭手Rint（林特），不过队伍最高人数只能有3人。

清除敌人
Getting the enemy in the clear



与Estera讨论村中出现敌人的事，她对我说很可能村里还有其他敌人，我或许可以设计一个陷阱让他显形。于是我回到村里分别告诉Babur和Erfar在另外一个地方还生长着白花——当然说的是不同地方了。如果哪个地方出现了伏兵，那么我就知道这个敌人是谁了！而后我来到中部山脉，在南边遇上了伏兵，得知叛徒是Erfar！

“死亡之城”主人
Dead City master

根据我从天文台得到的书上记载的内容，Estera告诉我在死亡之城大门的南边有一条秘道可以进入城中，此前魔法球中显示出来的那个老人很可能是死亡之城的主人，而他一定住在死亡之城中一座独立小山的山顶上。我来到“死亡之城”的外围，找到秘道的入口，顺着曲折的道路进入“死亡之城”。来到城中心，在墓地前找到一座小山，沿着小路

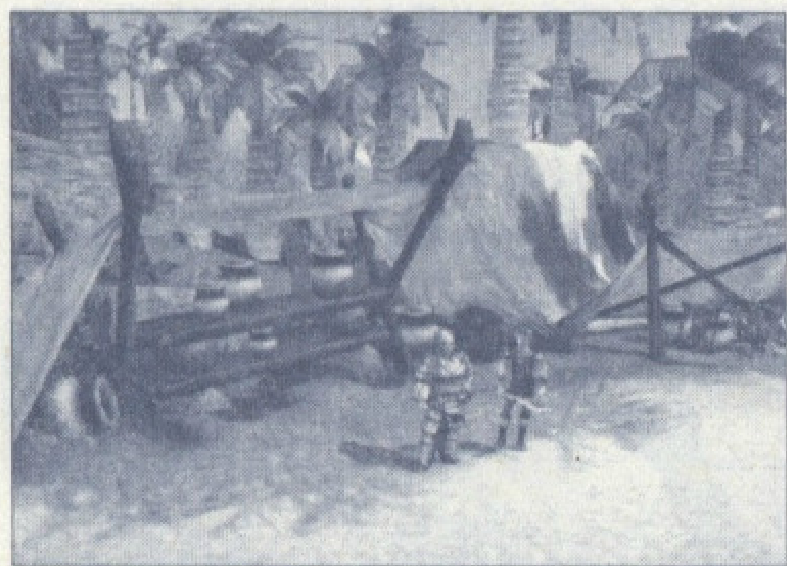
盘旋而上，即可到达目的地。

地底生物
Subterranean creatures

山顶上根本没有什么老人，而只有一头巨龙！我想就此离去，但巨龙却不答应。它要求我先替它消灭地穴中的所有犰狳，包括犰狳母亲，然后才肯放我离去，而作为回报，它愿意回答我的任何一个问题。为了帮助我完成这个任务，巨龙特意给了我一瓶毒剂，只要我将毒剂倒在泉水中，就可以削弱犰狳母亲的力量。我进入地穴，发现这里的泉水源头共有3个，随便找一个源头使用毒剂都可以达到目的。之后来到地穴深处找到那个庞大的犰狳母亲，干掉它后再搜索整个地穴，杀死其他的幼小犰狳即可完成任务。

陌生人的营地
Strangers' camp

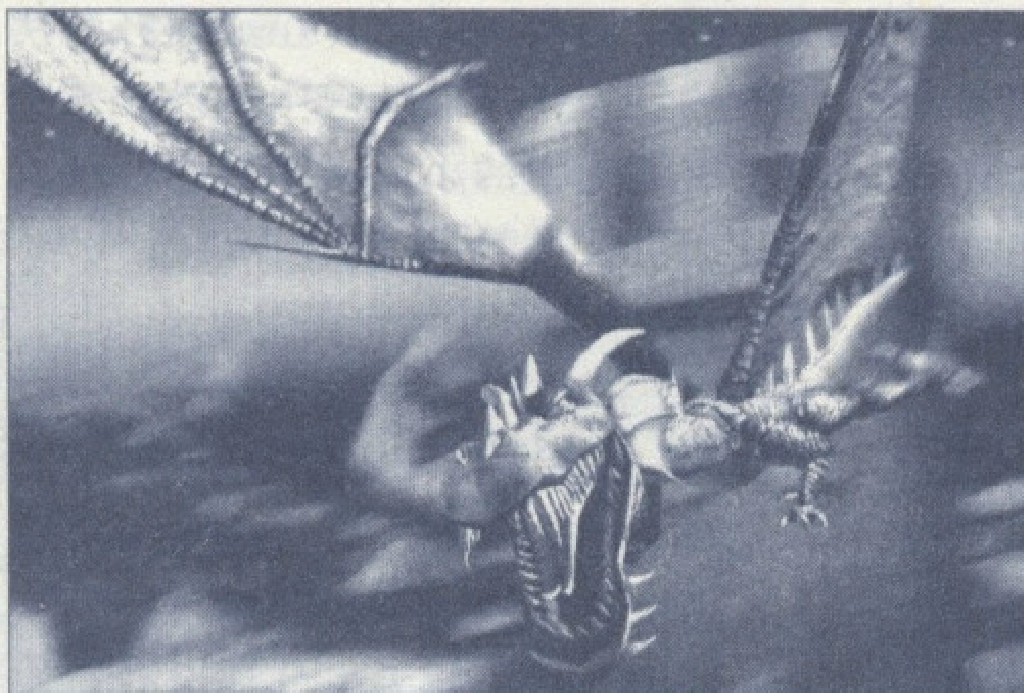
我向巨龙提出"我是谁"的问题，可是巨龙也不知道该怎么回答，它说我应该找一个伟大的魔法师帮忙，而在这片大陆上正好有一个伟大的魔法师，只是他的行踪非



常诡秘，谁也不清楚他在哪。巨龙建议我离开Gipath（吉佩特）大陆，前往其他地方寻找这个魔法师，但是要离开这里必须找到传送门。这时巨龙说它曾经看见过一群来自其他大陆的人，如果我能找到这些人，或许可以打听到传送门的所在。从秘道出去，来到西北角的陌生人营地，没想到此处早已尸横遍野，从地上的一具尸体上找到一封信（之后再回到龙穴可得到上古宝剑）。

搜索中部山脉的兽人营地
Finding Orcs' camp in Middle Mountains

从Estera处得知Ariy为我而去



寻找魔法师了，这让我非常震惊。Estera告诉我她做了一个梦，梦见在中部山脉有一个兽人营地，营地中间有一个用栅栏围起来的地方，Ariy就在那里面。我马上来到中部山脉，找到兽人营地，过桥干掉几个兽人后左转即可找到那个栅栏，打开门发现Ariy的水壶。

到达兽人Shei-Via的家
Reaching Orc Shei-Via's home

Estera从水壶上的字条中猜想Ariy可能被一个叫做Shei-Via（西伐）的兽人抓住了，Shei-Via是一个兽族的领袖，居住在沙地东边的小屋里。我来到沙地，沿着河岸先朝北走，然后绕到中部的兽族守桥者处，干掉它得到齿轮，接着用齿轮放下吊桥，通过后一直朝东南方向走即可到达Shei-Via的家。

食人魔乌坦
Orge Utundry

Ariy果然是被Shei-Via抓走了，要作为献给人魔的礼品。我答应帮它干掉人魔，可是Shei-Via却不相信我有这个能力。为了能够证明我的能力，Shei-Via提出我必须打开食人魔Utundry的宝箱，并将其中的东西拿回来。此处可以让剑士Eila（伊利亚）加入。

Utundry有两个兄弟，他们各有一个宝箱。首先来到东北方的Byr（拜尔）家，打开它的宝箱可得到Gym（该姆）的宝箱钥匙，然后利用这把钥匙打开位于中部地区Gym的宝箱，可得到Utundry的宝箱钥匙，最后来到北边的Utundry家，从其宝箱中可得1000金币。当然，这三个食人魔都必须被干掉。

击败人魔
Defeating Demon

Shei-Via终于相信了我的能力，它告诉我人魔的所在，并承诺如果我能消灭人魔，它就放了Ariy。于是来到南边螺旋型的山中找到人魔，消灭它后回到Shei-Via处，得知Ariy已经回家了。

Khadaganian王朝
Khadaganians

来到Estera家，Ariy果然已经回来了。之后与Estera谈及我在陌生人营地找到的那封信，她告诉我Erfar可以看懂上面的文字。回到村庄问Erfar，得知这封信用的是Khadaganian（可达干尼恩人）王朝的文字，上面提到在偏僻山脉中有一个危险的隧道。接着再来到Estera家遇上了一个Khadaganian王朝的官员，得知有路可以通往其他岛屿。来到偏僻山脉，向东踏过



一条河，在南边的小河边找到了Khadaganian王朝远征队的营地，

不想刚入营地就被他们抓起来了。

到达隐士蜥蜴人的家
Reaching hermit lizard's home

与旁边的蜥蜴人对话，它答应放我出去，不过我得答应前往它在沙地的家。它家前的石桥上安有陷阱，用它给我的上古脚爪就可以破除了。逃出来后来到沙地，很快就可来到隐士蜥蜴人的家。将上古脚爪用在陷阱西侧的石塔上，即可破除陷阱，之后向前走就可进入隐士蜥蜴人的家了。

夺回水源
Returning water to lizard

由于我遵守了诺言，隐士蜥蜴人决定找我帮忙，它希望我能够夺回被兽人截断的水源。作为回报，它将告诉我伟大的魔法师的消息，以及一大笔财宝。首先来到中部大坝的上方，将岸边的大石头推入河中以阻断河水。然后来到下边的桥上，用拉杆将大坝摇起，即可夺回水源。

"感激"的蜥蜴人
Grateful lizards

按照隐士蜥蜴人提供的方位，我来到大坝下方的三座小岛寻找财宝，不想遭到蜥蜴人的攻击。将它们吸引到兽人所在的地方，兽人和蜥蜴人是天敌，它们自然会打起来的。

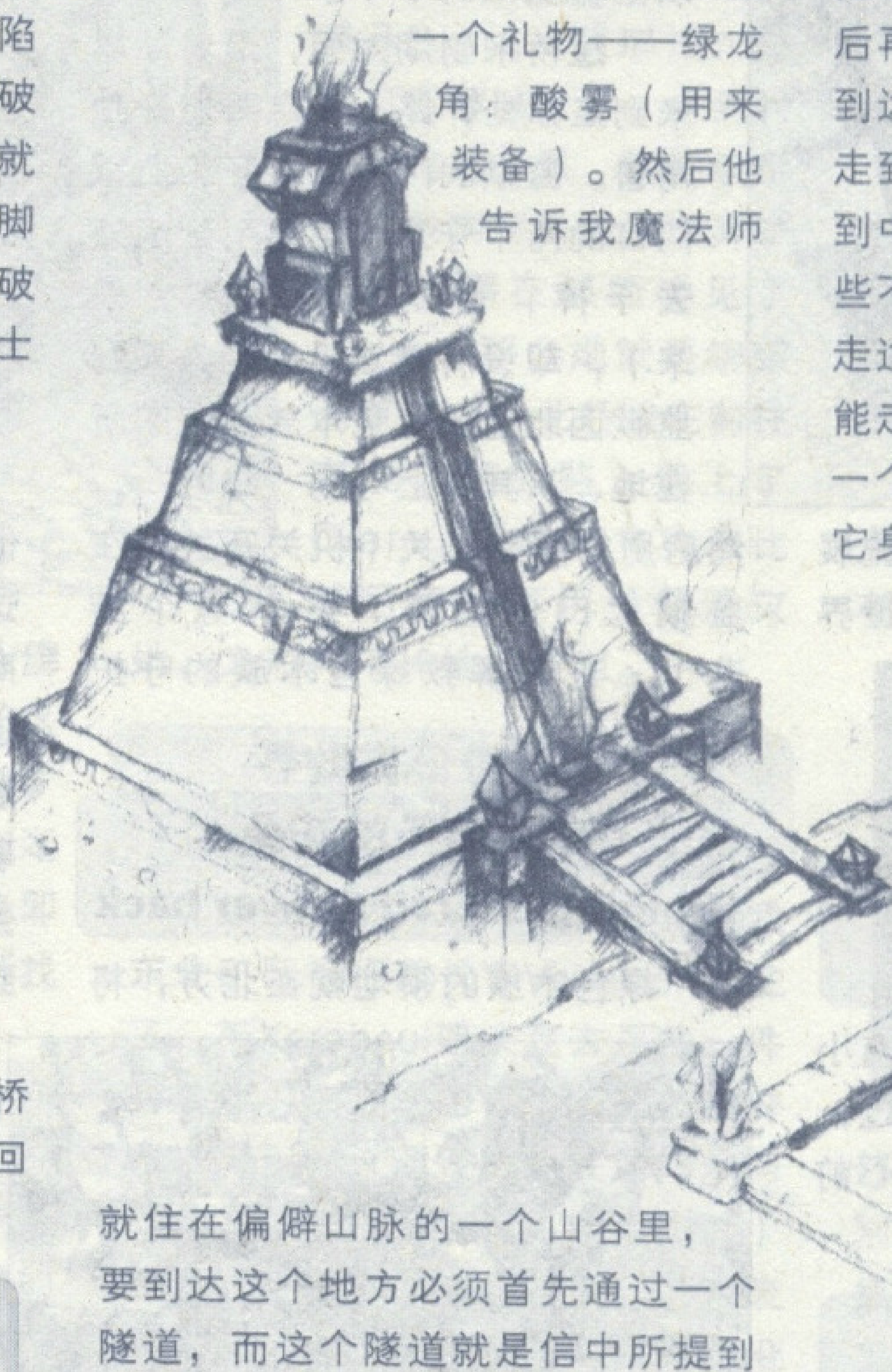
拿取蜥蜴人的财宝
Taking lizards' treasures

利用兽人干掉蜥蜴人后，来到最后一座小岛上，在水边找到一个宝箱，从中可得到两根绿龙骨。



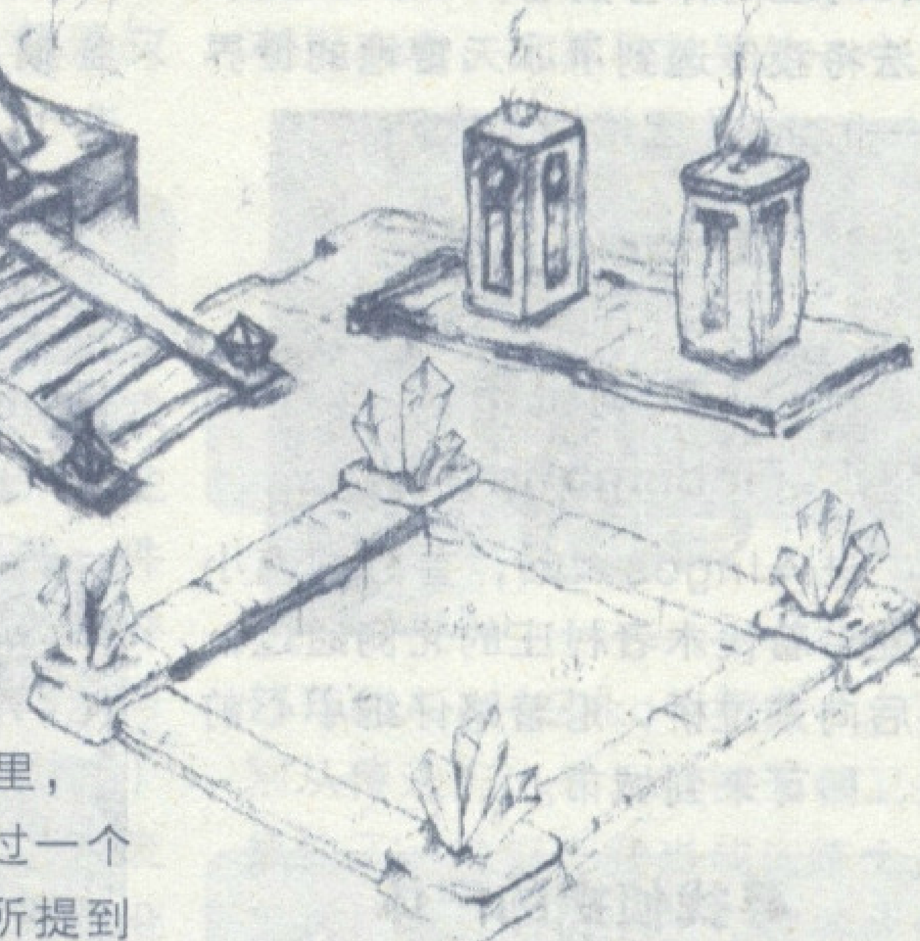
打开通往山谷的道路
Opening passage to valley

回到隐士蜥蜴人处，他送给我一个礼物——绿龙角：酸雾（用来装备）。然后他告诉我魔法师就住在偏僻山脉的一个山谷里，要到达这个地方必须首先通过一个隧道，而这个隧道就是信中所提到的。不管这个隧道里有什么危险，我都必须前往！来到偏僻山脉，小心翼翼地通过鹰眼女妖的领地，在东边发现一个狭长的峡谷，通过这个峡谷来到尽头，这里有一个巨魔，不用理会它。马上去触摸中间的石塔打开传送门，进入后即可从采石场右侧的传送门出来，而隧道就在这个传送门的右边。

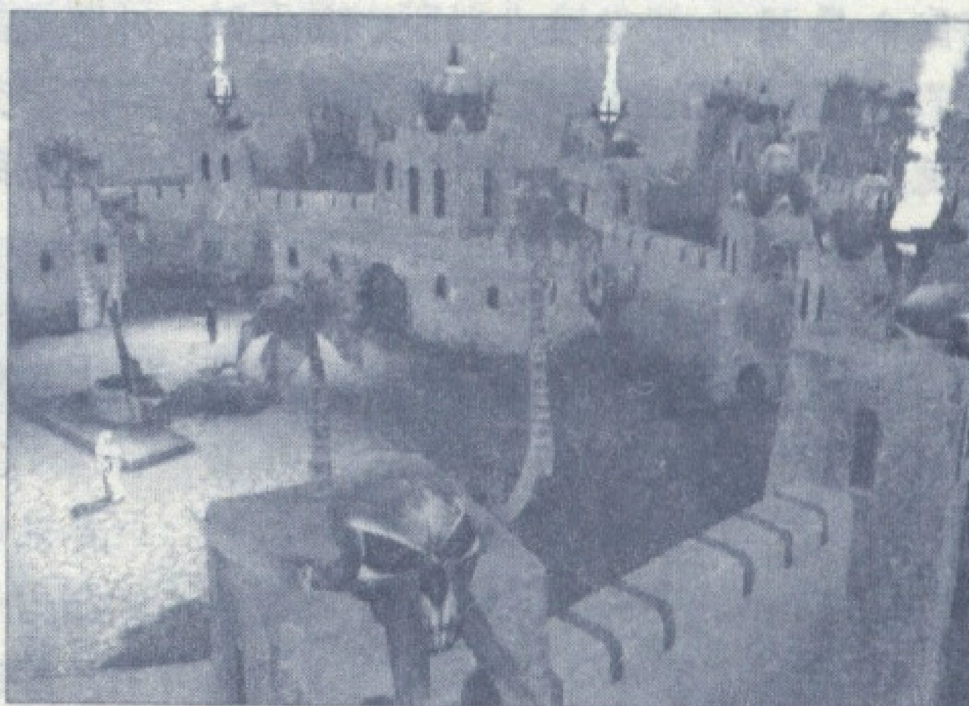


通过隧道
Going through tunnel

进入隧道，在前方不远处发现一扇门，打开它进入找到一个祭坛，不过要开启这个祭坛需要一把钥匙。进入祭坛对面的小道，向前走，小心地避开土精灵来到熔岩河边，匍匐着通过两个熔岩精灵守卫的通道，转一个弯后直走又可以发现一扇门。门里面有个非常厉害的机关人，必须沿着边缘匍匐到石棺处，打开石棺可得祭坛钥匙。将这把钥匙用在祭坛上激活机关人。然后再次进入小道，从南侧的路走，到达熔岩河道对面，再沿着路一直走到西北方的熔岩源头（此前可以到中部熔岩湖打扫战场，可得到一些不错的东西），躲开熔岩精灵，走过熔岩源头上方石块的小径（只能走或者跑过去，不能爬），趁着一个熔岩精灵走上来之际，马上从它身后爬下去，一直爬，即可来到



机关人据点的外围通道。小心地从机关人中间的空地爬过去（东侧小

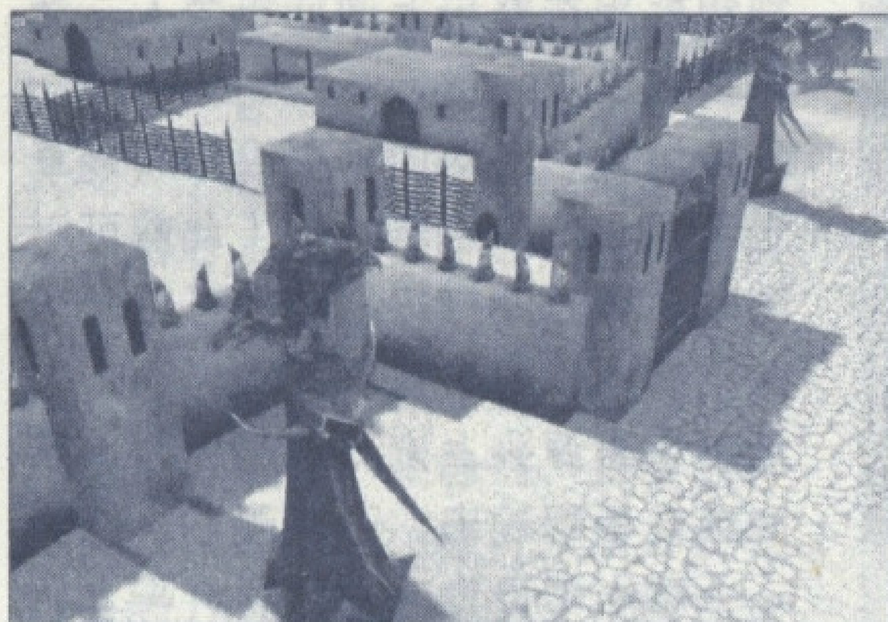


屋内的石棺有1000金币，西侧小屋内的石棺有1500金币），即可来到主通道，然后向上走就能通过隧道了。

进入伟大魔法师的家
Enterding Great Mage's home

伟大的魔法师Tka Rik（塔克里

克）希望我能够帮他找来两个人，他们和Tka Rik一样，都是Joons（穹恩斯）部落的幸存者。我必须先前往Ingos大陆寻找其中的一位女子，那个大陆属于Cania王国。



在和两位同伴告别后，Tka Rik施展魔法将我传送到了冰天雪地的世界——Ingos（因格斯）大陆。

Ingos大陆

找到城市
Finding the city

进入Ingos大陆，首先向南小心地沿着伐木者村庄的北侧通过，然后向东过桥，沿着路仔细小心前进，即可来到城市。

寻找侦探的尸体
Finding snoop's body

来到城市发现一个告示，得知有个外号为“公主”的女孩失踪了，而从女孩的特征来看，她正是我要找的人。从Sver（瑟佛）处得知曾经有个侦探也调查过此事，不过后来听说他被谋杀了，有人最后见他在东边的伐木者村庄出现过（在此可招募女弓箭手）。于是我来到东面的伐木者村庄，在村庄深处找到侦探的尸体，从他身上可得一支箭。

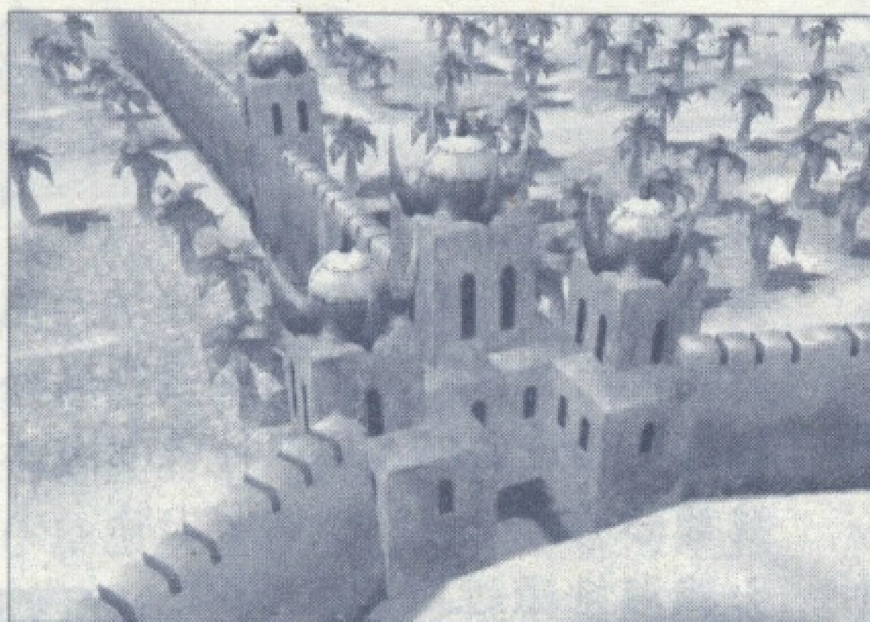
得到神圣的花朵
Getting Sacred Flower

从Sver那里得知，这种箭只有木族人拥有，但是不同木族所使用的箭有不同的颜色和标志，我只有亲自去调查才能得知这箭归何族所有。现在各木族彼此不容，白色木族就抓获了绿色木族的守护者，如果我能够救出这个守护者，它将给我它们种族的标志——神圣的花朵，借助它我就可以和绿族的首领交谈，从而了解箭的情况（现在可以招募魔法师了）。

过桥来到湖对面，沿着湖岸来到监狱处，路上一定要避开独角兽。监狱的门可以打开（监狱门口的两个守卫一定要引到远处去干掉，否则独角兽就会杀来），却设有魔法机关。先来到监狱西北边的白色木族预言家所在地，从其身上夺到“绿叶”，然后用它解除机关（机关开关就在监狱大门的后方，形状像个蘑菇），进去解救绿色木族的守护者。

交回神圣的花朵
Bringing Sacred Flower back

绿色木族的领地就在北方，将



花朵交给绿色木族的首领Grey（灰叶）即可完成任务。

解救可敬的长辈
Releasing Honourable Elder

Grey说此箭并非它们所有，它请求我帮一个忙——解救被商人Karansul（卡兰索）的卫兵抓住的老首领。于是我来到Karansul领域西北方的卫兵营地，干掉营地首领，从其身上得到钥匙，然后用它打开牢门救出老首领，最后带着老首领离开Karansul领域。

消灭绑匪
Avenging the Elder's kidnapper

虽然我解救了老首领，但绑架老首领的罪魁祸首还没有受到应有的惩罚，Grey请求我杀死他。等来到废弃矿区（Abandoned mines）的军队营房，在这里找到绑架老首领的间谍，用弓箭干掉他，然后从他身上找到间谍徽章（Spy's badge）。回去交给Grey，它告诉我绿色木族将把居住地搬到另外一个地方去，如果我要找它们帮忙，必须通过一个迷宫。

带着兽皮前往会议地点
Taking skins to meeting place

将箭给Valrasian看，他想起了他的收藏中好像也有类似的箭，但这时他发现他的收藏品不见了。与商人Karansul谈及此事，他好像知道点什么，却不肯透露。找Sver了解情况，他可以告诉我商人的一切事情，但首先我得替他完成一项任务——将兽皮带给一个兽皮商。来到Karansul领域找到商人的所在地，消灭这里的Karansul卫兵，然后将兽皮挂在篝火旁边的架子上即可。

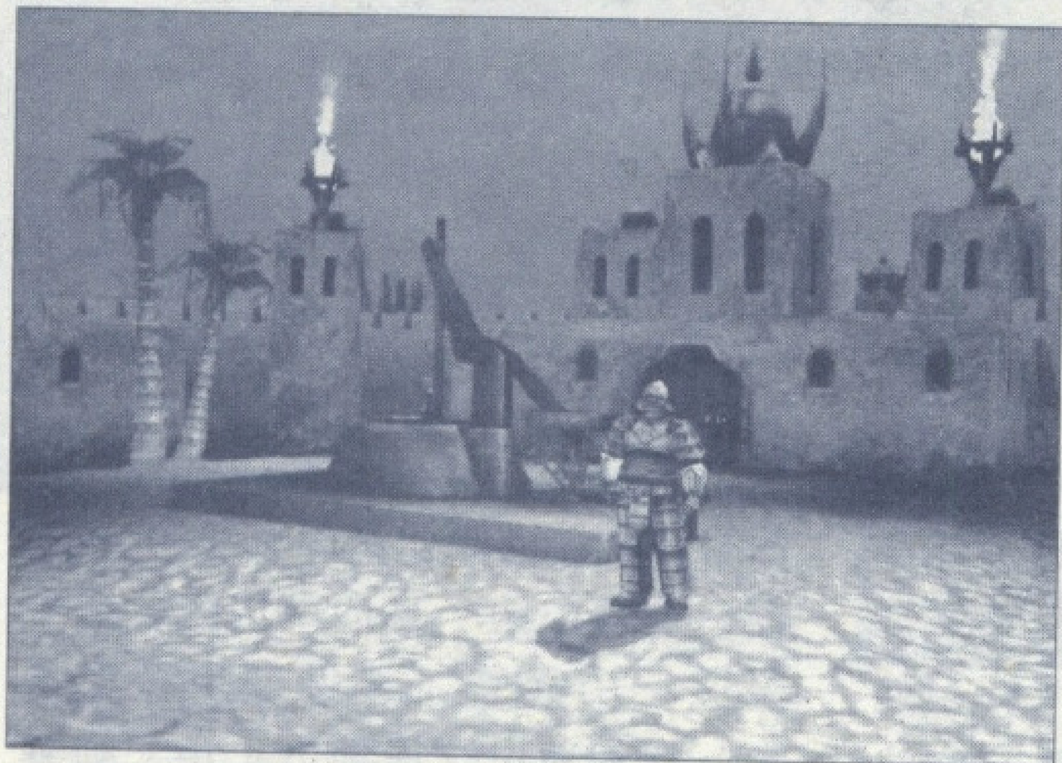
得到帐簿
Getting accounting book

Karansul的势力的确很大，不过Sver告诉我有关他的非法买卖他都做成了帐簿，如果我能够得到它，就可以向Karansul施压了。于是我来到Karansul领域，先朝南走，然后沿着河岸一直走到东北方的工业区，找到这里的工头，干掉他可得帐簿（他身边的守卫特别厉害，一定要时刻注意用强壮术）。



拿回行政长官的收藏品
Taking governor's collection

用帐簿威胁Karansul透露谁偷了Valrasian（维尔莱森）的收藏



品，他告诉我是一个叫做Flein（佛林）的人，这个人就住在废弃矿区西部湖岸的村庄里。我来到废弃矿区，沿着军队营地外围的路走到湖边，然后转向西北方向，一直走即可来到村庄，在村庄的东北边可找到收藏品。

通过迷宫
Going through labyrinth

回城碰上Flein，他告诉我箭的事其实是一个蒙面人所为，而这个蒙面人好像和绿色木族接触过。于是我出城朝东南方走，来到一个山



谷，打开一扇门进入迷宫。小心躲开里面的巨魔，沿着路走即可到达终点。

新的居住地
Green clan's new place of residence

沿着路来到南边的祭坛处，在附近找到机关（蘑菇状）解除闪电魔法，同时打开通往居住地的路，之后可来到绿色木族新的居住地。

遭遇魔法师
Meeting magician

将箭交给Grey，它说曾经看见过一个头发是白色的女绑匪，我想这个人可能是村庄里的魔法师Diera（狄耶拉，在此可招募骑士）。来到村庄探她的口风，看出破绽后，我决定去搜索废弃矿区，如果在那里碰见了Diera，那么她就是绑架女孩的人。此后我在前往东北矿区的路上遇上了Diera，她的闪电魔法比较厉害，可用弓箭消灭她，之后再干掉她的护卫。

寻找有价值的物品
Finding something valuable for governor

战士首领Tilvar（提法）告诉我东北矿区被行政长官Valrasian封住了，而Karansul建议我去寻找一件有价值的物品送给Valrasian，或许可以得到允许通过被封住的门。与村口左侧的Trickster（席格斯特）交谈，可提升“强壮”值。进入废弃矿区，向东走闯过军队营地，沿着山边来到中部大门前（此举可以避开主道上的巨魔），用Karansul所给的钥匙打开大门，沿着路即可走到目的地。目的地旁边有两个巨魔，必须匍匐通过。打开宝箱，即可得到天然金块（Nugget）。

废弃矿区
Abandoned mines

将天然金块交给Valrasian即可得到东北矿区的大门钥匙，然后回到废弃矿区一路朝东北方向走，用钥匙打开大门，进入后一直朝北来到禁止的地下墓穴（Forbidden catacombs）。

寻找公主
Finding Princess

首先来到西北方的强盗营地，干掉强盗首领得到北方大门的杠杆（营地中的宝箱中有大量金币）。然后用杠杆打开北方大门，向东走，看见大门东北方，绕到山后面打开机关，除了打开这扇门，还能打开与之相对的一扇门。进入这扇门中，可一直来到东南方的目的地。在这里，我终于找到了Tka Rik想要找的女子——Jalla（加拉）。

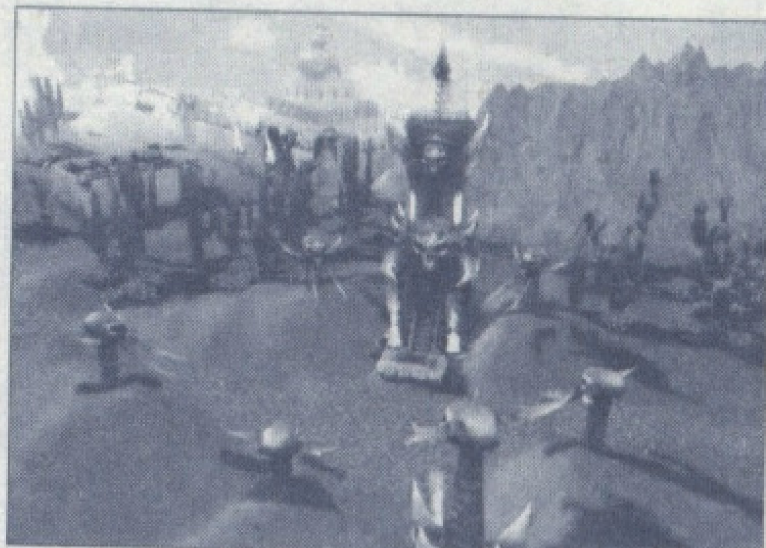
Khadaganian大地

穿越死亡峡谷
Going through Death Canyon

将Jalla带回Tka Rik处后，我又通过传送门来到了Khadaganian王朝所在地，打算寻找另外一个Joon



部落的人——Zako（撒寇）。不想刚从传送门出来，就被王朝卫兵给抓住了，他们把我当成训练士兵的工具，我只有逃出死亡峡谷才能救自己一命。沿途会有很多敌人，除了弓箭手、剑士、魔法师外，还有可恶的狼蛛，其中魔法师是一定要消灭的！路上还会有两座魔法石塔，触摸它可提升“强壮”。只要



到达北面的城市，打开门进入即可高枕无忧了。

偷取牢门钥匙
Stealing cage key

与牢门前的女奴隶对话，她会为我偷取牢门的钥匙放我出去，条

件就是杀死守卫门口的Kardaur（卡道尔）。我使用隐身术打开东边的门，小心绕过门口的魔法师（他能看见女奴隶），一直来到东边的房屋前，打开门进去，偷取长官身上的钥匙，然后原路回来打开牢门即可。

到达山洞入口
Reaching the cave entrance

女奴隶告诉我峡谷的东北边有一个山洞，我可以从那里逃出峡谷去。首先我来到城堡大门前，趁Kardaur不注意时突袭他，从他身上拿到大门钥匙后打开门出去，一路杀到北边的山洞门口，干掉守卫拿取钥匙，打开山洞门进去。

通过洞穴
Cave exit

首先在东南边的角落里找到机关，打开它放下西边上方的吊桥。通过此桥后来到南部神庙，等鹰眼女妖巡逻过去后，马上跟在她身后来到神庙东南角找到第二个机关，它可放下东北面的吊桥。接着原路回来，穿过一个营地后，通过吊桥即可到达目的地。

帝国的图章
Emperor's seal

在洞穴我发现一个反抗组织的基地，但是他们的领袖Khatul（卡吐尔）并不相信我，除非我能从独眼巨人那里偷来被他夺取的帝国图章戒指（在此可以招募魔法师和战



士）。来到巫师沙漠（nercromancers's desert），先将前方的老鼠引过来干掉，然后趁着巫师不注意时偷偷过去（当然，如果够强壮的话也可以杀过去）。来到西北方独眼巨人的领地，匍匐过去打开宝箱即可拿到图章。

鹰身女妖
Harpy

找年老的巫师Kehel（卡黑尔）打听Zako的情况，但是他不清楚，相反他还要我帮他消灭巫师沙漠中的鹰身女妖。我来到巫师沙漠的西侧山谷中找到这个鹰身女妖，干掉它后回到基地，可从Kehel处得到40000金币和“酸泉”魔法石。

杀死两个奴隶主
Killing two slavedrivers

Blacksmith（铁匠）也不清楚Zako的情况，但他和Kehel一样，请我帮他一个忙——干掉两个可恶的奴隶主。我来到Suslanger城



（The city of Suslanger and its environs）的西侧，找到这两个人，干掉他们，回来后从Blacksmith处得到3快“陨星”石（Meteorite）。接着和Khatul对话，然后再找Blind（盲目），可提升“灵敏”值。

隐匿之所
Hiding place

与Sahilia（莎希利亚）谈起我要寻找的Joon部落的人，她告诉我以前去过一个收藏家的小屋，那里都是古董，她偷了其中的一些藏在一个安全的地方。我想这个收藏家可能了解古老种族的情况，如果我将这些东西还给他，或许他能够



回答我一些问题。来到Suslanger城郊，沿着山边一直向南边走，途中经过一个兵营，最好使用“隐身术”匍匐通过这块地方（用“酸弹术”解决士兵也可以）。然后来到东南边一个小屋门前，打开宝箱可得收藏品。

信件
Letter

为了以防收藏家耍手段，我必须寻找一个安全的地方于之会谈，而现在我得送一封信到他家约他见面（此任务与前一个可以一起完成）。来到东南方收藏家所居住的城市，一路杀进城去（如果实力不济，只有使用“隐身术”加匍匐前进的办法了），将信放在收藏家门口即可。

国家公寓
Country mansion

城市里布满了士兵，这让我和Sahilia都感到非常奇怪。她告诉我说城市的西北方有一个富人居住的公寓，或许从那儿可以得到一些什么好东西。我再次来到Suslanger（瑟斯兰格）城市的郊区，在西北方找到那个富人公寓，干掉旁边屋内的一个守卫得到公寓钥匙，进入后打开宝箱可得100 000金币。

古董收藏家
Antiques collector

我向Khatul询问可以进行会谈的安全所在，他让Blacksmith告诉

我说，城郊棕榈树环绕的一片荒地是最好谈事的地方。于是我来到Suslanger城郊，向北走不远处即可发现这片荒地。干掉附近的敌人，即可进入谈判地与收藏家Baluddin（巴鲁丁）会谈了。

老巫师 Old necromancer

从Baluddin处得知Zako被一个科学家带走了，而知道这件事情的人还有一个叫Taivo（泰佛）的巫师。回到反抗组织基地，向Kehel了解这个人的情况，得知他曾经将皇家图书馆的馆长Kholai（卡欧莱）赶出图书馆，Kholai应该更了解Taivo。Kholai的家就在巫师沙漠东北方，外围到处是僵尸和卫士，一不小心就会死无葬身之地，因此小心谨慎地前进乃生存之道。

科学家的遗体 Scientist's remains

为了报复Taivo，Kholai决定帮我寻找Zako，不过我首先得前往图书馆去偷取科学家的遗体。从Kholai的家出来一直朝南走，进入巫师村庄，来到南边的守卫处夺取图书馆钥匙，然后用它打开东侧图书馆的门，进入后割下科学家遗体的头即可。

护身符 Amulet

将头带回Kholai家，他使用魔法让其灵魂显现，得知有人曾闯入科学家的公寓妄图摧毁Zako，后来这个年轻人因为某种原因变成了另外一个人，并被传送到了某个地方。如果要了解得更详细些，我必须前往科学家的公寓。于是我来到





Suslanger城郊的北方，找到科学家的公寓，从公寓深处的宝箱中找到一个护身符。

到达会场 Reaching meeting place

带着护身符来到基地问Kehel，他说只有伟大的魔法师才能施法进行传送。或许现在该到我回去的时候了，但是传送门旁边有士兵守卫着，我决定找Khatul帮忙。Khatul告诉我基地内有个叫Faceless（无面）的知道该怎么去传送门，不过Faceless却提出要先前往传送门北方的洞窟进行会谈。我从出口一直朝东走到达洞窟，沿途的敌人最好就地消灭。

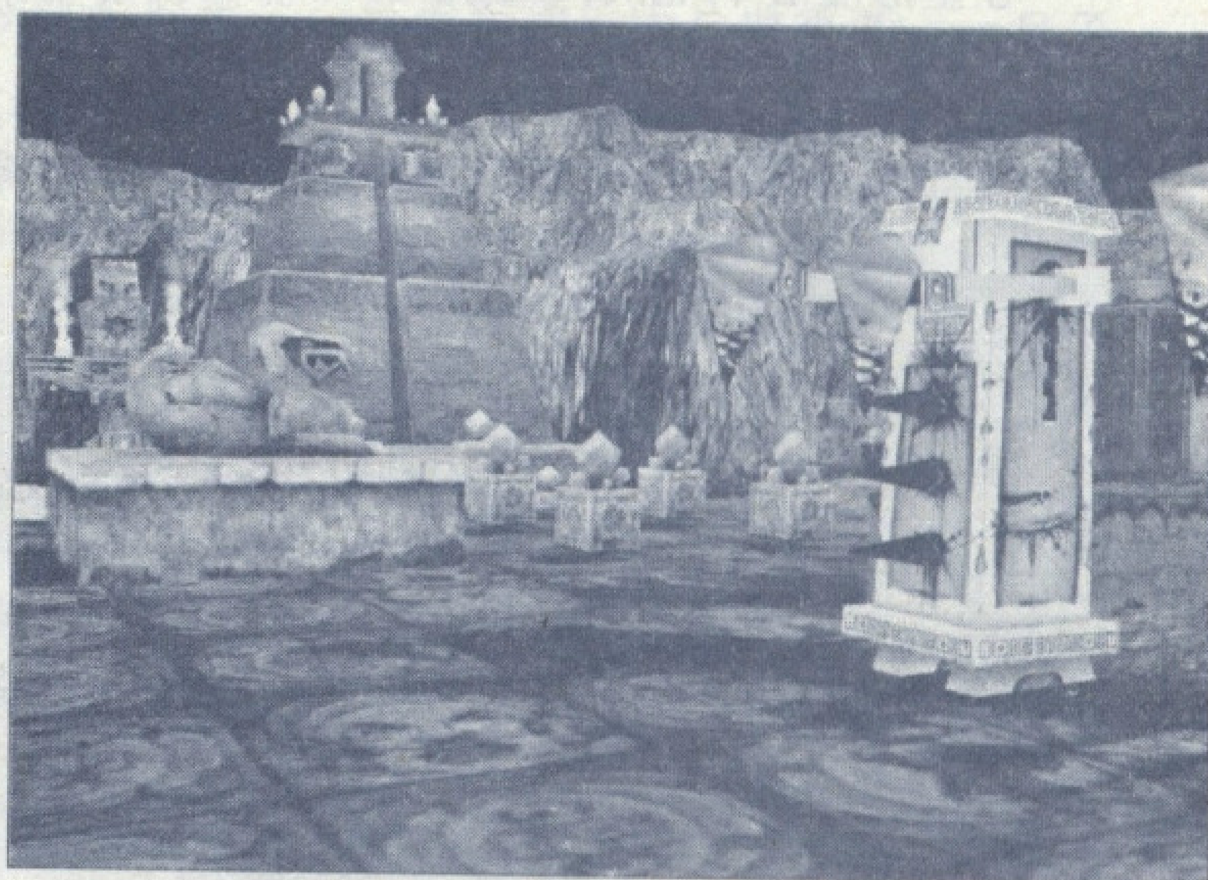
传送门 Portal

在洞窟里Faceless转身变成了从Gipath大陆逃走的Erfar，原来他就是Khadaganian王朝的人！为了看我怎么痛苦的死，他告诉了我怎么进入传送门，但是坚强的我怎会让他如愿以偿呢？

一出洞窟就遇上了Erfar设下的埋伏，虽然人数挺多，但实力都不强。沿途有很多狼蛛，要小心前进。不要走南部的大门，否则会引起警报受到围攻。从西边的门杀进去，然后通过西边的桥，再通过南边的桥，接着往北转来到卫兵首领的住地，干掉他可得传送门钥匙。接着向东走干掉一个卫兵，从其身上得到机关钥匙，在附近找到一个小型祭坛，对它使用钥匙可解除陷阱。进入前方门然后转向东边，通过木桥即可来到传送门前，使用钥匙分别打开两边的机关（小心敌人卫兵的围攻），然后即可进入传送门回到Gipath。

诅咒之战 Deal with the Curse

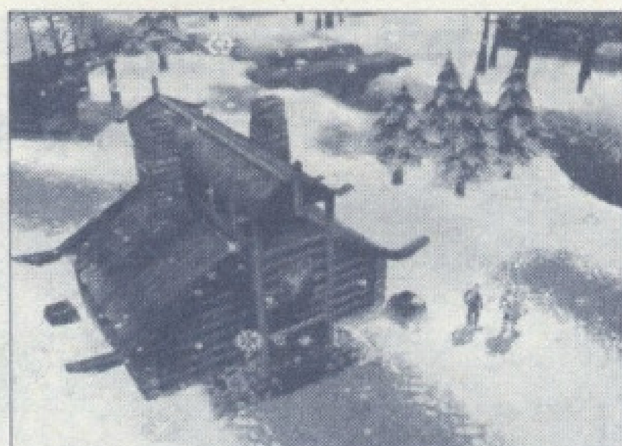
Tka Rik解开了护身符上的谜底，谁也没有想到的是，大家所要



找的人居然就是我！我就是Joon部落的第三个幸存者，Jalla的爱人——Zako。从Tka Rik处得知曾经毁灭我们部落的恶魔Curse（诅咒）又再次出现了，这一次我要为我们部落报仇！

Curse的能力很高，唯有Tka Rik的攻击才能对它起作用，因此一开始就得对它施展各种魔法，如此一来，Curse很快就会被消灭，最后的胜利也会随之到来。

附：魔法一览



1.自然魔法（elemental magic）

闪电术（Lightning）：对单个敌人进行攻击，消耗精力15。
火焰箭（Fire Arrow）：对单个敌人进行攻击，消耗精力（stamina）10。
火球术（Fireball）：火球爆炸范围内的敌人均遭到攻击，消耗精力15。
火墙术（Fire wall）：火墙内的敌人均遭到攻击，消耗精力25。
酸性雾（Acid fog）：酸雾之内的敌人均遭到攻击，消耗精力90。
酸性泉（Acid fountain）：酸液波及范围内的敌人均遭到攻击，消耗精力70。
酸性凝块（Acid clot）：对单个敌人进行攻击，消耗精力50。
天空闪电（Celestial lightning）：霹雳波及范围内的敌人均遭到攻击，消耗精力25。
闪电护盾（Lightning barrier）：凡是通过电障的敌人都会遭到攻击，消耗精力35。
火焰防御（Protection from fire）：增强对火魔法的防御力，消耗精力10。
闪电防御（Protection from lightning）：增强对闪电魔法的防御力，消耗精力20。
酸性防御（Protection from acid）：增强对酸系魔法的防御力，消耗精力40。
魔法防御（Protection from magic）：这项法术可以保护你不被三大元素的魔法所伤害。





2.感觉魔法（senses magic）

鹰眼术（Eagle look）：视野扩大1倍半，消耗精力30。
夜视术（Night vision）：使夜晚的视野与白天一样广，消耗精力50。
隐形术（Invisibility）：令自身可见性减少2倍（适用于匍匐状态），消耗精力50。
安静术（Silence）：使敌人的察觉性减少2倍，消耗精力50。
烟火术（Fireworks）：攻击看到或是听到它的敌人，敌人完全无法预警，消耗精力5。
千里眼（Clairvoyance）：以施法点为中心看见周围一定范围内的敌人，消耗精力30。
视物术（Field of vision）：可以看见被施法者视野范围内的情况，消耗精力10。



3.星形魔法（Astral magic）

治疗术（Healing）：恢复生命值，消耗精力20。
麻痹术（Paralysis）：使敌人在一定时间内被麻痹，消耗精力100。
反魔法（Protection from magic）：可以防御魔法的攻击，消耗精力150。
传送术（Teleportation）：可以在短距离内进行瞬间移动，目的地必须可以被看到，消耗精力300。
强壮术（Strength increase）：暂时提升生命值和攻击力，消耗精力30。
虚弱术（Strength decrease）：暂时减少生命值和攻击力，消耗精力30。
重生术（Regeneration）：提高生命回复的速度，消耗精力75。
痴呆术（Dementia）：使敌人在一定时间内无法施展魔法，消耗精力60。
加速术（Acceleration）：提高物理和魔法攻击的频率，消耗精力50。
减速术（Deceleration）：降低物理和魔法攻击的频率，消耗精力50。
变大术（Enlargement）：可以把法术影响的目标变大。
缩小术（Shrinking）：让受到这项法术影响的目标变小。

◆北京 流云



81

制作	Nival Interactive
发行	华义国际
载体	CD×1
类型	角色扮演
语言	中文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

太阁立志传Ⅳ

2001年6月1日，KOEI在日本全国发售其最新作——《太阁立志传Ⅳ》，这个万众瞩目的经典大作终于完全揭开了它神秘的面纱。进入游戏后，你会发现它与体验版有非常大的区别，下面就让我们全面真实地体验其中魅力吧！

一、基础篇

1.游戏接口

游戏的主画面是在“太阁Ⅲ”的基础上改进的，当然更加的精美。在画面左上角的状态区目中，包含以下多种信息：

A：游戏中的时间：年、月、日

B：季节和天气

C：当日时间段（分成四段）

D：携带金钱数

E：所在位置

F：体力状况



另外在主画面的中上部有3个小圆点式的信息按钮，包含以下内容：

A：情，即基本情报，有11个小项目

(1)主人公：显示出自身情报

(2)人物：分全人物、自家武将、配下武将

(3)大名：显示大名的支配力、居城、朝廷贡献度等

(4)势力图

(5)处点：分城、町、忍者之里

(6)官位：显示所有的官位和所属

(7)拥有卡片：显示出你所拥有的所有卡片情况

(8)所持品：分携带物品、交易品

(9)米相场：全日本的米价

⑽马相场：全日本的军马价

⑾交易品相场：全日本的特产品、交易品相场，非常详细，并有分类

B：机：即基本技能，有6个小项目

(1)存盘：9个档位

(2)取档：9个档位

(3)环境设定：包括对BGM、效果音、忍者报告等多方面的设置

(4)卡片：这里的是相夹式的卡片收藏夹，不但显示你所有的卡片，还显示你的卡片收集度，一目了然，方便得很



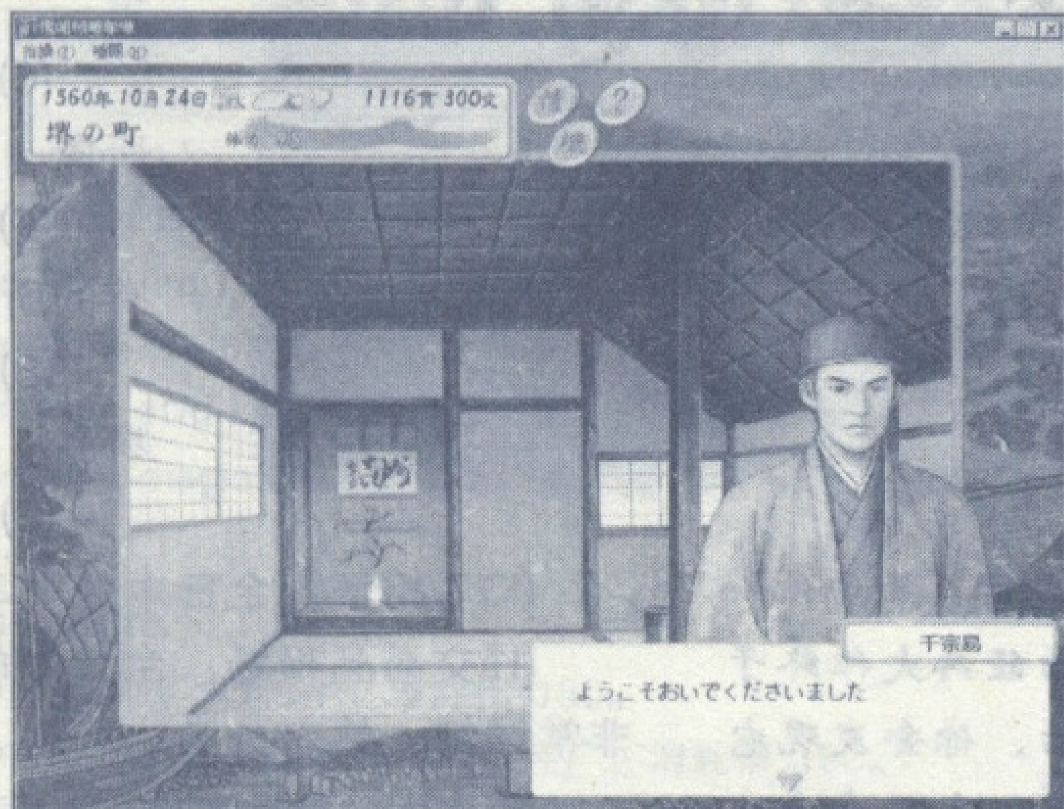
(5)成绩表：游戏中20个小游戏的完成情况表，真的非常有意思

(6)终了：本次终了是回到游戏初始菜单，而不是真正退回WINDOWS

C：？：即帮助文件，日文版，不支持中文字库哟！

2.良好的操作性

所有的游戏操作都在游戏画面的右下角，非常方便。首先是接口干净整洁，在全地图模式下，有本处归返（即返回本城）、行走指定（点击进入后，你可以选择到任何一城、町、里等地方）、待机3个指令条，再加上鼠标定位功能，可使你在所见的地图范围内自由地移动到你想要去的地方，而且增加了追踪功能，你可以指定所追踪的目标（武将、浪人等。甚至是行商人，追上了要做什么就看玩家自己的了，我杀……哈哈！）。如果是进入城、町、里等建筑中，画面切换后，此建筑中所有的场所就以指示牌的形式直接表示在画面右下角，点击进入即可。



3.自由的人生

"太阁Ⅳ"最大的特色之一就是体现了极高的自



由度，当然玩家首先还是只能用木下开始游戏，在他与前田和池田谈话过后，你甚至可以赶在评定前去面见信长，选择"出奔"，开始自由的人生之旅。而且，只要你一得到你想要扮演的主人公卡片，就可以立刻重新开始游戏，选择他开始全新的体验，而不需要象"太阁Ⅱ"那样必须爆机才能选择新武将。游戏中的大名、臣下、浪人、商人、剑豪、忍者等路线的选择众多，展开怎样的人生旅程都由你自己把握，而且中途也可以转职（那天看主公不顺眼就炒他鱿鱼），不再为那些烦琐的任务所累。就现在所知，玩家可以扮演的武将数量高达595位，够大家选择了吧。

二、应用篇

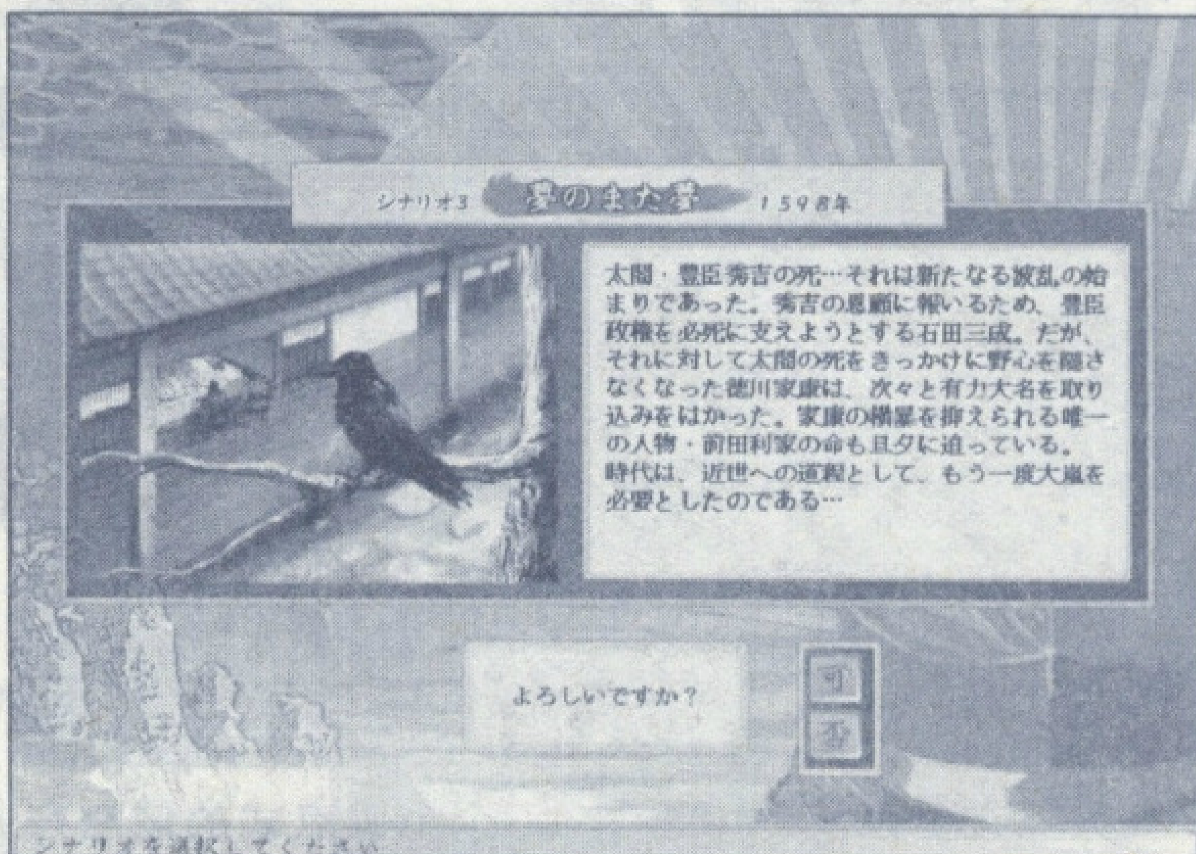
注意：所有攻略心得都以第一剧本为标准时期。废话就不多说了，还是来说一些实际的吧。

1.基本游戏流程（以木下开始游戏为例）：

选择木下，开始游戏，有21点活动能力点数，可自由加到基本的统率、武力等能力上，1点加1点，也可以加到16种技能上去，对应关系为：1级5点、2级7点、3级9点。一般建议：把这21点全部加到武力上去，因为个人战斗可是游戏中非常重要的活动。即使你不想走什么猛将、忍者、剑豪路线，也要有足够的实力对付随时可能遇到的路贼才行。这些路贼的实力不可小看，其武力各不相同，有的还相当不错，能把你100贯叫出来的帮手给打翻了，然后再杀你。特别是当你腰缠万贯时被抢了，你才知道什么叫欲哭无泪呀！当一切OK了，进入游戏。

首先出现的是剧情对话，和前田、池田等对话完毕，就可以自由活动了。这时，不想进行常规武将奋斗路线的玩家，现在就有两种选择：1.立刻进"城"，选择"出奔"，直接炒信长的鱿鱼辞职而去，开始自由的人生；2.暂时留在这里，谋求到一些利益后再出奔。

一般来说，建议选择第2个，而且最好是让本月接到的任务是"购买军马"，要达到这个目的只要能争取到本月工作是"军备"就可以了。只要你接到这个任务，就可以得到3000贯用于购买军马的军费，发财的机会不就来了吗？哈哈！你可以利用这笔钱（也就是挪用公款）做一些生意，最常用的致富路线是：到小田原、杂贺买"蜜柑"，到界买"麸"，再到岗崎或清洲去卖。然后在路途中随便打听一下马相场，看见那里便宜就可以了！一般情况下，甲府、诹访、小田原是清洲附近比较便宜的买马地，而最便宜的酒田、仙台、土崎凑等町在地图最东北方，太远了，故不考虑。一般来说价格在230以下就不错了，这样你就

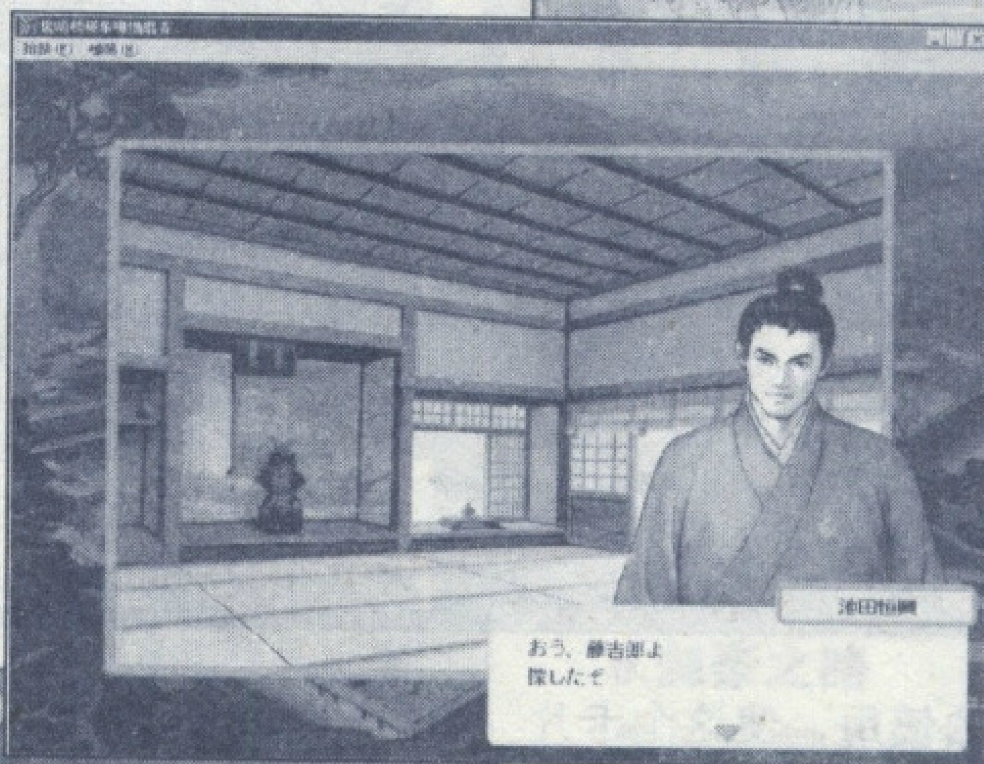


可以在任务时间内获利1000－3000贯。然后回城报告。得到功勋后退到城接口，注意：这个时候要发生

一个剧情事件，必须和一个贼单挑，单挑结束后，按照剧情的要求你就要回清洲町去见母亲和小一郎，再回来选择“归宅”就会出现和弥弥结婚的动画，嘻嘻。如果玩家对那些分布在各地的美眉感兴趣的话，也可以在单挑结束后直接向信长辞职，就不会出现结婚的事件了。哈哈！快去寻找自己的森林吧！其实这只是一个基本路线，大家活用就可以，游戏的路线完全是由玩家自己走出来的，慢慢体会其中乐趣吧！

2.关于自由恋爱与结婚

在“太阁Ⅳ”中，终于出现了玩家盼望已久的“结婚”设置。在游戏中会随机出现一些美眉，分布在一些町的宿屋，玩家只要去宿屋就能看见了！普通的都叫“町民女”，长得全一样，数量不确定，有时候开启游戏只有1人，有时候有3人。而有名字的，如：**つう、めや**等，就算是“名仕女”了，长像各不相同。到现在为止笔者在游戏中共发现了6位，都是各有千秋的佳人，各位玩家扮演的光棍人物都有机会哟！当然，身上还是要带上一些可以送MM的礼物，比如香水、孔雀毛、翡翠一类的，没有就去界、京买，要想泡MM没有钱可不行哟，要多送礼物，多聊天。当然，最后要成功，要付出一些代价的——送比较贵重礼物，我在界娶的一个有名字的MM就是在我送了价值5的宝石箱以后才



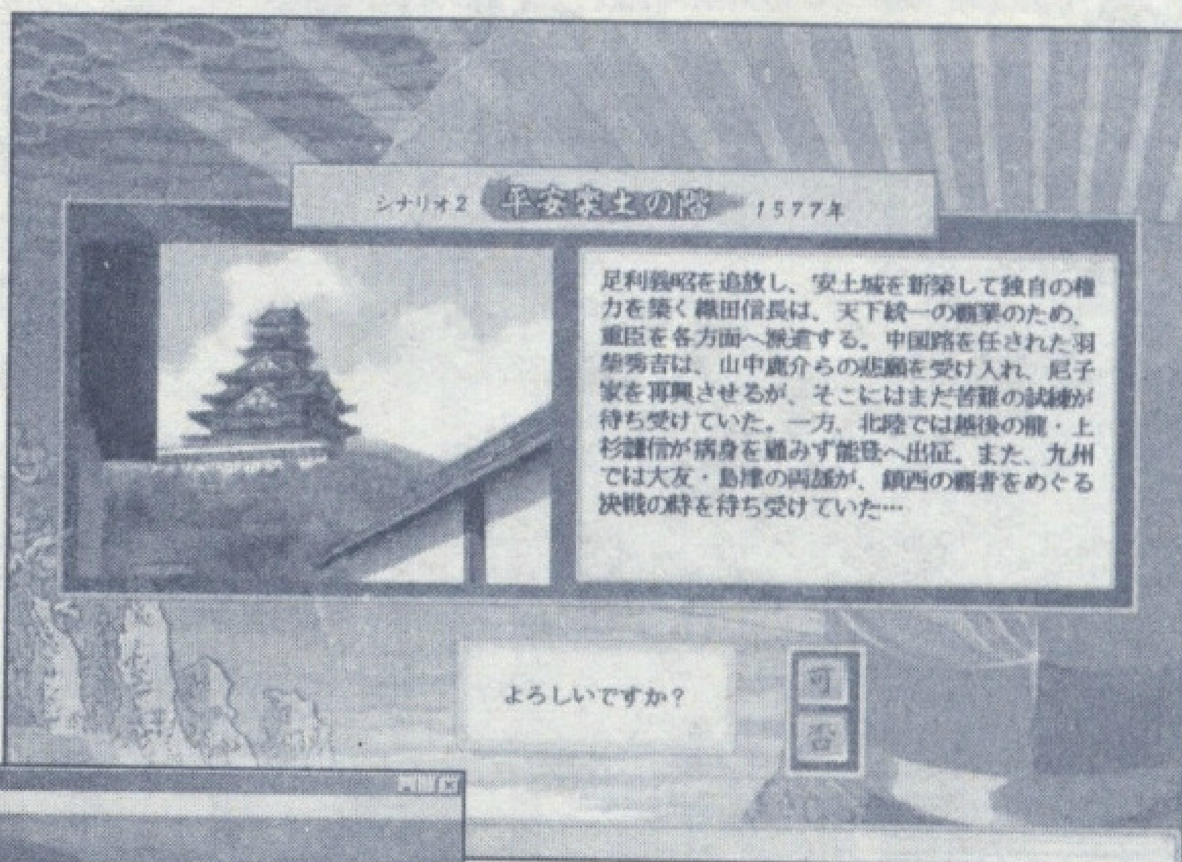


答应结婚的。哈哈！有家的感觉真好！另外笔者发现，老婆有时候还会给玩家出谋划策，谈生意经等。笔者扮演木下时，他的原配弥弥夫人还给了10个交易品，真不愧为贤妻，这样的贤内助谁都想要吧。目前我们又发现了在游戏中还隐藏着如“出云的阿国”这样有专门情报介绍的战国著名美眉，而且也可以……让我们一起努力吧！

3.展现卡片的魅力个人战

在“太阁Ⅳ”中单挑是卡片游戏。攻击时，特殊卡片只能出一枚，普通卡片可出三枚；防御时，各种卡片都可以出三枚，但是特别卡片不计算效果，并根据所出卡片的属性和威力高低来决定谁占先手。特殊卡片包括水色的自动系和黄色的长驻系，可发挥特殊作用，更强力的还有红色的特殊攻击卡。

单挑最重要的有三点：一是剑术等级，剑术一级



手牌为5张卡片，二级为6张，三级为7张，当然剑术技能等级越高越好，这样你的卡片手牌多，选择面大，更易组合成特殊剑技；二是武力高低，武力越高给敌人的伤害就越大，但因为家老以下的身份是无法提高自己武力的，所以只有依靠武器，价值超过5的武器可以增加武力，建议最好在钱够的情况下先去石山町买价格2600贯、价值为7的全日本名刀“村雨”，这是游戏中唯一可直接用钱在商家处买到的最好武器，有了它，玩家单挑的时候威力就会有一定的提高；三是特技卡片，高手对战时起关键作用的就是各自拥有的强力特技卡片的多少和效果了，在游戏中一共有31张个人战卡片，各有不同的效果和奇术，只要玩家获得了这些珍贵的特殊卡片，并灵活利用，胜利就是意料中的事情。

组合剑技的使用：绿色为最普通的攻击卡片，卡片上面有攻击点数，根据这些点数相加所得为攻击力总强度。敌我双方根据攻击力强弱来决定所占先手和效果。但如果出一些特殊数字元组合的卡片就可以产生“组合剑技”，会发挥巨大的威力。下面是剑技卡片组合，顺序从强到弱、越前面的越占先手。

A：1-4-8 愈（威力强大的补血卡片）

B：1-1-1 岚（超强力攻击卡片）

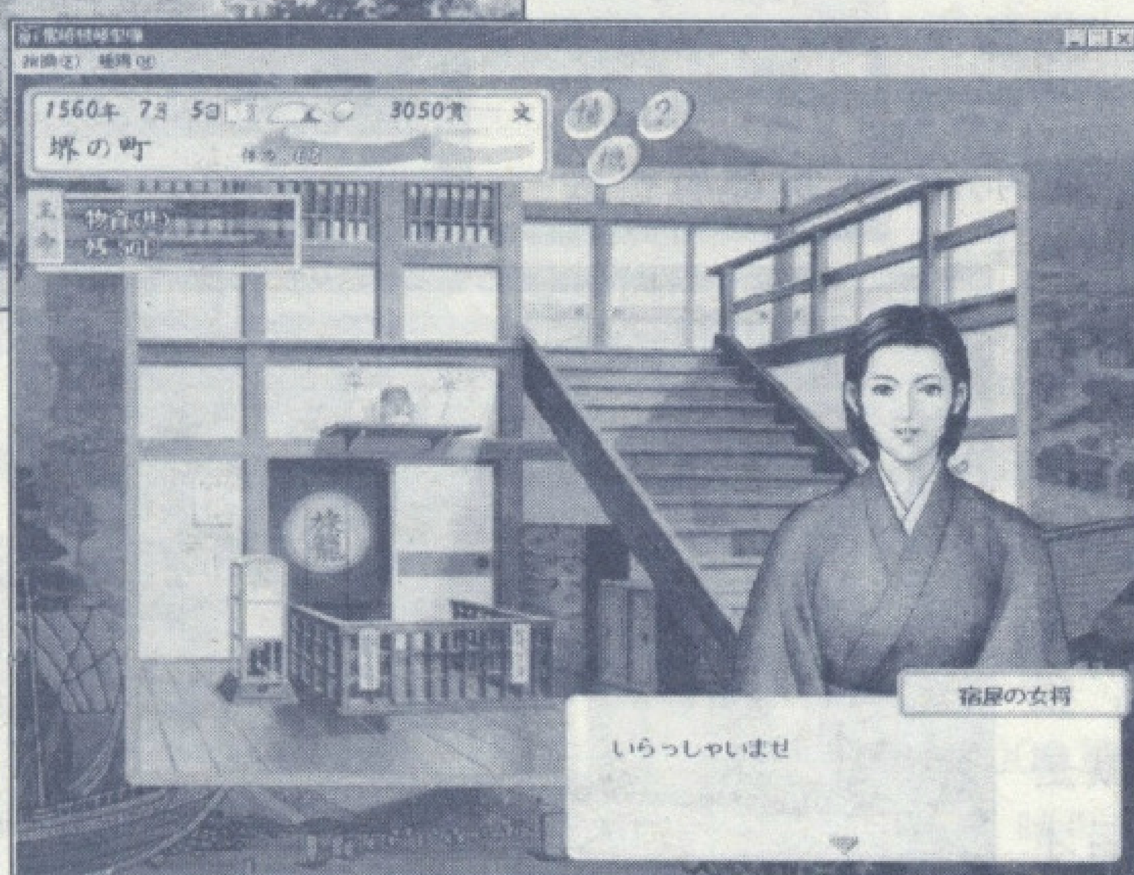
C：2-5-9 地狱（强力攻击卡片）

D：3-6-7 南无三（强力攻击卡片）

E：2-9-9 苦肉（此剑技战斗时间越长伤害力越大）

单挑心得：和普通武将单挑时，双方的特殊卡片都不多，所以胜利主要依靠尽量打出组合剑技来完成。有组合剑技当然不说了，而在你手牌没有组合，而攻击点数又比较小的时候（一般来说，就是当3张牌加在一起没有18点的时候）应选择防御，把不需要的牌尽量打出去，而把可以产生组合剑技的牌留下来。等下一回合加入新牌，促成组合的尽快出现。这样即能抵消敌人部分攻击力，保护自己，同时也为下一次强力攻击做好准备。再加上不同效果和作用的常驻系卡片的使用，使这个卡片游戏成为"太阁Ⅳ"中最具吸引力的卖点，每一位玩家都可以根据自己的战略方针来选择自己的出牌顺序。





（注：因"武将路线"对于玩过"太阁"系列的玩家来说太熟悉了，故不做专门介绍。）

4.商人之路

在"太阁Ⅳ"中，非常自由的商人路线是极有吸引力的一种玩法哟！只要你所选择的人物"出奔"后变成浪人，就可以到分布在全日本国内的60个商业町的"座"，去要求"商人入门"，也就是进入商界了，然后你就可以拜师。注意：要拜师必须搬家，你必须住在此商人所在町才能拜他为师，归宅中的"引越"选项就是搬家。因为游戏中只有京、石山、界、博多四町有商家，所以你也只有这几个选择。笔者选择了界，拜日本战国时的著名商人今井宗久为师。拜师后可学习经商技能，完成"座"以及师傅给予的任务，往来于各町之间，依靠商品的贱买贵卖来积累财富。当然也可以依靠耍手段式的哄抬物价、抛售等方式来达到目的。同时通过考试，不断提升自己在商界的地位，最终获得"X町众"称号，自己开店做生意，最后甚至可以成为大名的御用商人。

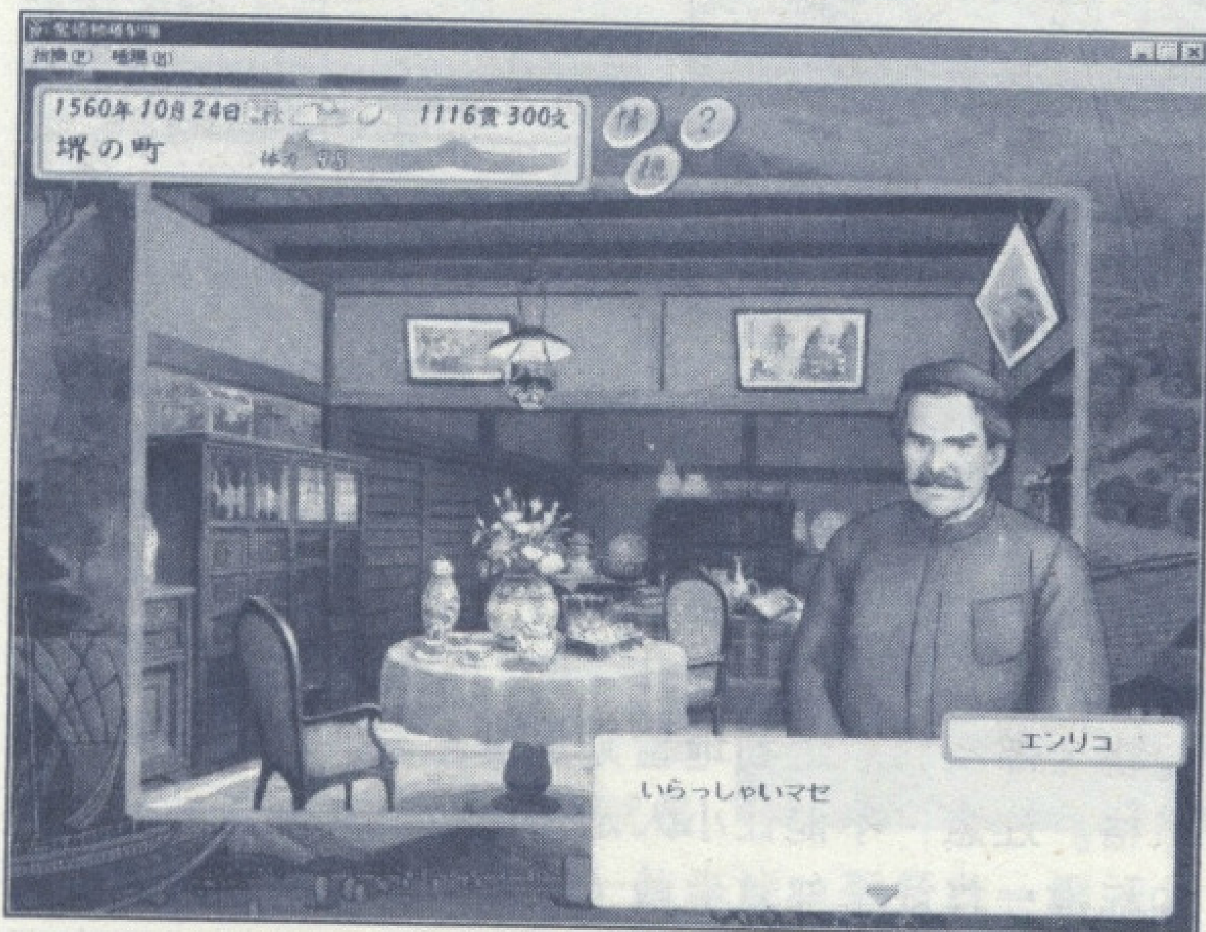
商人奋斗的基本流程为：1.先成为见习商人，拜XXXX为师傅；2.积累一定交易经验，到师傅处进行进阶考试，在锻炼"算用"的小游戏中几次获胜后，获得手代称号；3.再积累经验，参加晋升"番头"的考试，就是要把"茶道"技能锻炼到3级；4.接下来考取你所在町的"町众"，条件为：买一个价值7的宝物并完成20个本町的"座"的仕事任务，注意，中途不能中断哟，不然会重新计算的；5.最后你终于成为了"X町众"，当一一得到此卡的时候，游戏就会让你输入你商店的名字，输入完成后，游戏会自动设置一个"番头"为你照看生意，而你就可以当大老板去自由活动了，不错吧！

"太阁Ⅳ"为商人准备了多种赚钱的方法，比较简单的是完成委托任务，在"座"中选择"仕事"就是接任务了，分为：交易品购入、要债、购买宝物、特产品调查、交易品输送等多种，比较而言，交易品购入是一个不错的差事，最大的优势在于，给你用于购买交易品的金钱有500贯，而这些钱往往是用不完的，有时甚至可以剩大半（如果你的算用和辩舌技能高的话）。而"座"的师傅也不会回收剩下的这笔钱（嘻嘻，比那该死的大名好多了，你给他买军马，无论剩多少都要被回收的！真是吝啬鬼）。再加上任务的报酬100贯，一次任务下来就可以获利200－300贯了。当然，前提是你要知道所要购买的商品在那里才行呀！不过不用担心，看了下面的列表就非常容易完成这些任务了！

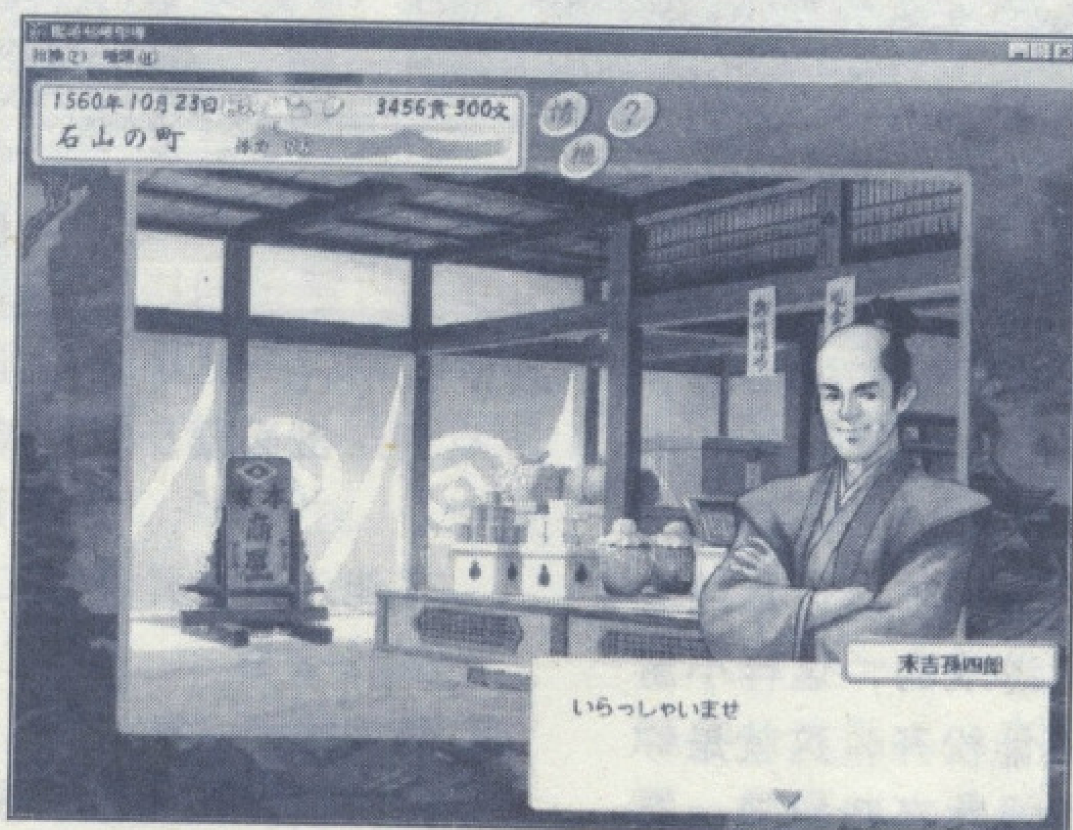


各地域商品一览：

北みちのく：昆布、麻、漆、鲣
南みちのく：紫绀、牛蒡、木材、纸、柿
北陆：蜡烛、麻、芋、盐、麹、鲣
甲信：麻、绢、漆器、陶磁器、栗
北关东：绢、纸、蒟蒻、牛蒡、大根
南关东：铸物、木绵丝、盐、酱油、薪炭
东中部：酢、漆器、纳豆、筵、铸物、紫绀
西中部：油、胡麻、绵布、柿、海苔、木绵丝
北近畿：麹、茶、砚、酱油、茜、漆、纸
南近畿：盐、漆器、酢、薪炭、铸物、木材、陶磁器
山阴：筵、漆器、昆布、鰯
山阳：砚、麹、海苔、铁、薪炭
四国：筵、油、木绵丝、木材
北九州：盐、芋、牛蒡、硫黄、麹
南九州：蜡烛、纸、漆、大根、木绵丝



当然，作为商人，倒卖商品才是真正的发家之路，这里面的利润才是源源不断的。贱买贵买是基本原则，“太阁Ⅳ”为商人玩家准备了多达8类商品：食品1、食品2、季节物、杂货、工艺品1、工艺品2、纤维类、其它商品，营造了一个真实有效的商业体系，这个商业体系随着游戏的进行而呈现不同的变化，绝对没有一次相同的，玩家及NPC的每一次交易都会对整个商品价格及交易系统产生影响。而聪明的商人玩家就可以灵活运用这些原则，向着富甲天下的目标努力。注意：最开始你只能携带10000单位的货物，除了商人身份升级可以多加10000以外，最简单的就是在四大商町的“座”多完成几个任务后，就可以获得“操船术迷传书”，其卡片效果为：海上行动速度和陆地上一样，而且可以多带10000货物，这样你不就能一次买卖更多的货物了吗？



基本赚钱手段，就是在你所居住的附近的众多町之间，找到1－3条黄金交易路线，在时间和距离上搭配得当。也就是说，购买地和卖出地不能太远。比如：在界买“麹”，到杂贺去卖，在杂贺买“蜜柑”，去奈良卖，这3个地方非常近，比较节省时间。游戏中“麹”和“蜜柑”这两个物品是比较容易获得100%－200%利润的，而且单价便宜，早期发家就靠它了。当然这里只是给大家举个例子，因为每一个玩家武将的居城和活动范围都不一样，所以不能完全照搬同一个方法，大家还是去寻找一条最适合自己的黄金线路吧！

5.忍者路线

要当忍者当然首先就要成为浪人，然后再到全国的八大忍者之“里”内的锻炼场修练。首先要在锻炼场一修练到三级忍术，并不停在忍之里投资，忍之里的规模变成“巨”之后，就会出现锻炼场三及四。到修练场二通过试验后，便可得到下忍卡片，继而到锻炼场三及四，通过试验后便可成为中忍及上忍。顺带提一下，修练成为所有八个忍之里的忍者后，便会得到忍者奥义（卡片）。有了它在地图上走动耗费体力非常小，不错哟。注意，不同的忍者隐里所依靠的锻炼小游戏不同，还是找自己最拿手的小游戏来锻炼吧！



6.剑豪之路

想成为剑圣的玩家这次可有的玩了，在“太阁Ⅳ”中可以完成你这个心愿。首先你必须武力非常高（废话），最好90以上，再去石山买“村雨”，这样武力就有一百零几了。当然最好能得到游戏中那些隐藏宝物，武力都是增加十几点的，入手方法后面有介绍。此外剑术技能3级更是必须的，接下来就是不断的挑战，积累成绩，获得一些特殊个人战卡片，这是非常重要的。好了！当万事具备，开始战斗吧！

首先单挑20胜后获得“剑士”卡。接着是拿剑客卡，有3种入手方法，A：个人战50胜，B：出现剧情，与小姓单挑获胜，C：击败丸目长惠。然后拿剑豪卡，入手方法2种：A：个人战80胜（哇！！太麻烦了吧！），B：击败柳生宗严或伊东一刀斋。最后也是最难的来了——向上泉信纲挑战！在你实力不足的时候，最好不要去试，不然你就知道什么叫无还手之

力了。即使具备了挑战的实力，也要依靠一下S/L大法。击败他以后你就能获得剑士中的最高称号——剑圣！

三、高级篇

好了！大家最想知道，也是最担心的就是“太阁Ⅳ”中的小游戏锻炼。的确，这次这个小游戏是我们见过的KOEI游戏中最难的，但是话说回来，的确非常有新意，有的还比较有趣，能在一个游戏中加入这样多而有趣的小游戏，真是让玩家又爱又恨，这本身也说明了它的魅力所在。废话不多说了，下面是正题：



1.“太阁Ⅳ”之十八绝技

在“太阁Ⅳ”中，几乎所有技能修业和大部分主命以及卡片获取、解决事件、身份升级，都要通过一些小游戏来完成。这些小游戏非常有意思，但规则不一，难度也有比较大的差异。有的游戏规则都非常难懂，不要说大多数不懂日文的中国玩家，就是精通日文的玩家也不免叫苦，笔者经过5天上百小时的研究，可以说已经基本上摸清绝大部分小游戏的路数了，相信大家看了下面的介绍就更加有信心了。



可以修业的技能有：足轻、骑马、铁炮、水军、弓术、剑术、军学、忍术、筑城、开垦、矿山、算术、礼法、弁舌、茶道、医术，每种技能都对应一种迷你游戏。游戏难度受人物和对手的相应能力影响，当然修行等级越高难度也越大。修行失败时也能累积少量经验。

首先必须告诉大家的是一个的近乎万能的秘技——时间停止大法（又称?号大法），具体操作为：小游戏一旦启动，立刻用鼠标左键指着小游戏接口上方的“?”号，注意，最好是指着边缘，不然你真的让帮助文件打开了就不好了，要干扰游戏的，这样小游戏中的时间就停止了，这时千万不能松开，这就是你的思考时间了。直到你松开鼠标游戏才又开始了，有很多小游戏都可以依靠这个办法过关（依靠“时间齿轮”就大可不必了，好象太那个了点吧）。

(1)文章选择

修练技能：弁舌

相关能力：外交

规则：在游戏限制内，从四个答案中选择与问题完全相同的句子。也就是说，找出没有写错一个字的那句。

心得：有时间限制的话此游戏简直难于登天，而使用上述“时间停止大法”的话就太容易了。

可能入手卡片：骂言、降服劝告、和睦。

(2)运茶

修练技能：茶道

相关能力：魅力

规则：在规定步数内让手捧茶碗的小人走到终点，步数用温度计表示，一度一格。每走一步，茶碗中茶的温度下降一格，终点为标准温度，要想获胜，就必须让小人在到达终点的时候其茶温必须和标准温度完全一样！而小人遇青色格右转，红色格左转，玩家点击会互相转换。“星”格可放宽限制，使茶的适温范围加大；“方向”格则沿该方向前进；“速”格提升速度；“乱”格则将所有方向格全部反转。走到地雷则温度上升，小人被炸到随机格。注意：不能让小人走出棋盘，只要没有使茶温和标准一样就全部算失败（天那！简直是超级难，规则极度苛刻，大家一定都出汗了吧，不要担心，凉茶来了！）

心得：运用“时间停止”大法，然后开始一步步的记算走法，先计算怎么走才能达到终点，然后再计算走了多少步，一定要让茶温和标准的一样，因为完全可能出现你到达了终点而与标准不符合的情况（看来茶道的真谛就在于此吧，一丝不苟！）。当所有计算完成后，开始游戏，点击必须反转的格子，然后就等着小人到达终点吧。

可能入手卡片：寂心、无心、德心。

(3)掘金脉

修练技能：矿山

相关能力：内政、统率

规则：沿坑道前进找大金块。

心得：由于选择进入地点有时间限制，所以这里可用“时间停止”大法解决。下面的石头容易解决，选上下自然是选范围大的，翻开的点数比他大就让你

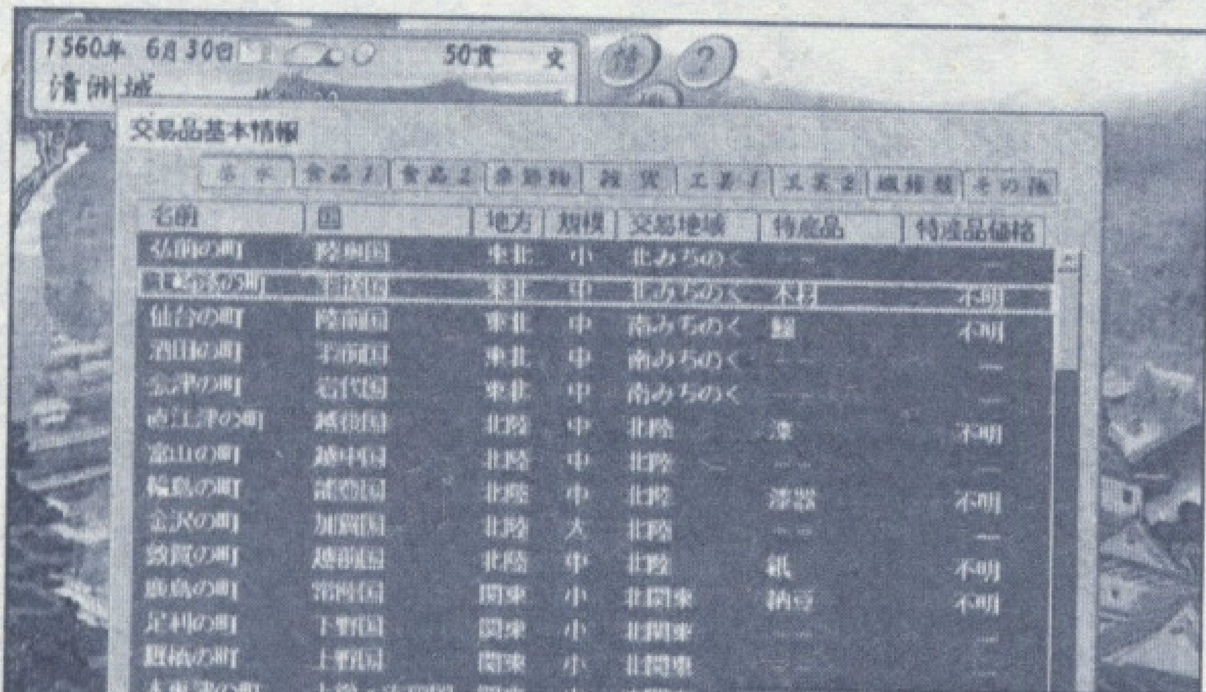
通过（注意：这里1大于9），结果就看运气了，挖到大金块就算胜利。

(4)连珠对战

修练技能：算术

相关能力：内政

规则：交互指定数字，最后看谁排成一列的多，





谁最先翻到红色列的卡，当一列被翻开了4个数字的时候，第5个自动翻开。

心得：游戏开始一瞬间，所有数字都能看见，这时，嘻嘻……（比较无赖的做法就是用“时间齿轮”了）但是一般来说，翻开的一瞬间，玩家可以凭借自己的记忆和眼力基本记住4－8个数字的大致位置，最好就记前2排的吧！直接翻开对手的这些牌，一切不就OK了吗？

可能入手卡片：商人工脉、目利、干杀。

(5)神经衰弱

修练技能：礼法

相关能力：外交。

规则：规则比较简单，其实就是翻东西，每次翻开2个位置，翻到2个完全一样的为对，没有对就让对手翻，翻对了可以继续，最主要的是你翻开的那个是最后的问题物品，就算胜利了。

心得：这个难度不大，也没有时间限制，只要记住你翻开的位置都有哪些东西，再看对手错误翻开时有些什么。一对比，哈哈！！正确的就出来了！

可能入手卡片：政令、割普请、都言叶。

(6)调和

修练技能：医术

相关能力：魅力

规则：就是按示范的顺序摆药

心得：看起来比较难，其实不然，只要把8种药物按照顺序编排好，从1编到8，然后在电脑示范的时候大声跟着念，1－2－1－4……

可能入手卡片：药活、万能药。

(7)石运搬

修练技能：筑城

相关能力：内政

规则：搬石头去称重量，让石头达到规定重量，大块500贯左右，中块250贯左右，小块50贯左右。

心得：把重量调到偏差100贯之内，用切削和小石头调整，再就是运气了。

可能入手卡片：火攻、落石、水攻。

(8)一笔画

修练技能：垦地

相关能力：内政

规则：尽量开垦更多区域，直到不能前进。

心得：没有时间限制等于没有难度。

可能入手卡片：农具向上、刀狩、南蛮绞。

(9)忍者探索

忍术，完成任务（城破坏等）和修练与忍术关联的游戏

相关能力：忍术

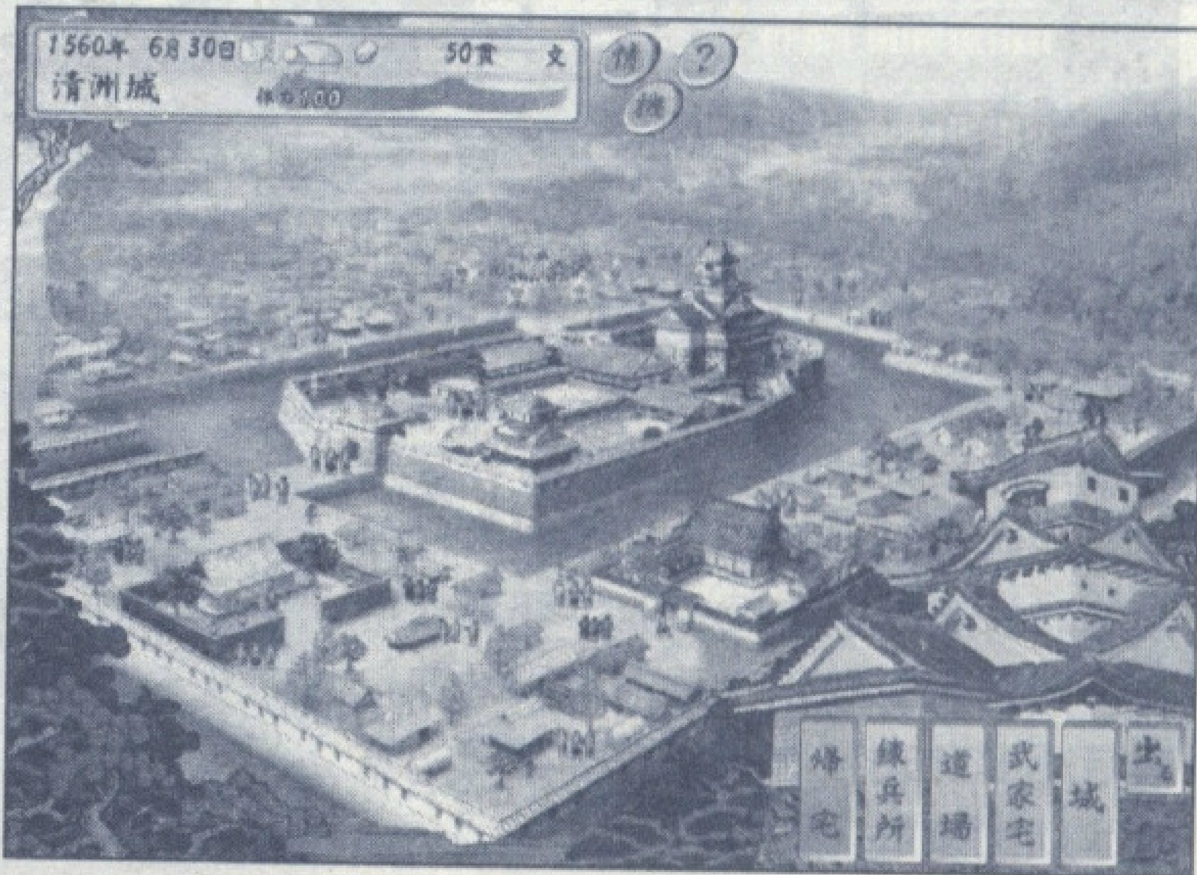
规则：找到忍者进入的城。

心得：任务目标城的大小及相关特殊卡片的有无都有影响。放火用火药卡，流言用变装卡，破坏用石拔卡。

(10)召集农民

相关能力：军学、弁舌，刀狩卡有利，是兵农分离时的游戏，

规则：3人分别从村中召集农民，5个农民相当于2个民众。辨才越高的话可以在最初拥有的人数就越多，在右边的房子里面选择。最上面的房子是固定的



能找一个人，下面的带感叹号和问号的房子随机出现一个人、一大队人或者是愤怒的一大队人，那就要削掉你一大队人，不过如果你的人是一个个组成的就没事。固定的次数后你剩下多少人就征用相应多的人。

(11)个人战

已经在前面的单挑中介绍过了，这里不再赘述。

(12)模拟战（合战）

修练技能：足轻，水军

相关能力：统率

规则：完全和战争一样，就是卡片对战。士气为0、兵力为0或被迫退却的一方失败。组合卡为三连张或三同张，同张111最大，连张123最大（但注意，234的三连没有456的三连大），同张大于联张，特殊卡片作用很大。真正合战时可以使用阵型和秘策，后退则需要拥有相应的卡片，合战的秘策使用次数由军学水平决定。

心得：只能找本家足轻（水军）水平不低于自己的，关系亲密的武将修行，而对手统率越低越容易取胜。由于每次手中只有5张卡，所以在舍卡时，只留下有最希望形成组合的两三张。在兵力占优的情况下可用特殊卡片打击敌人士气以快速取胜。依照战斗胜利次数，会被授予策士、军师、智将、军神称号。

足轻修行时可能入手卡片：伏兵、十面埋伏、追击。

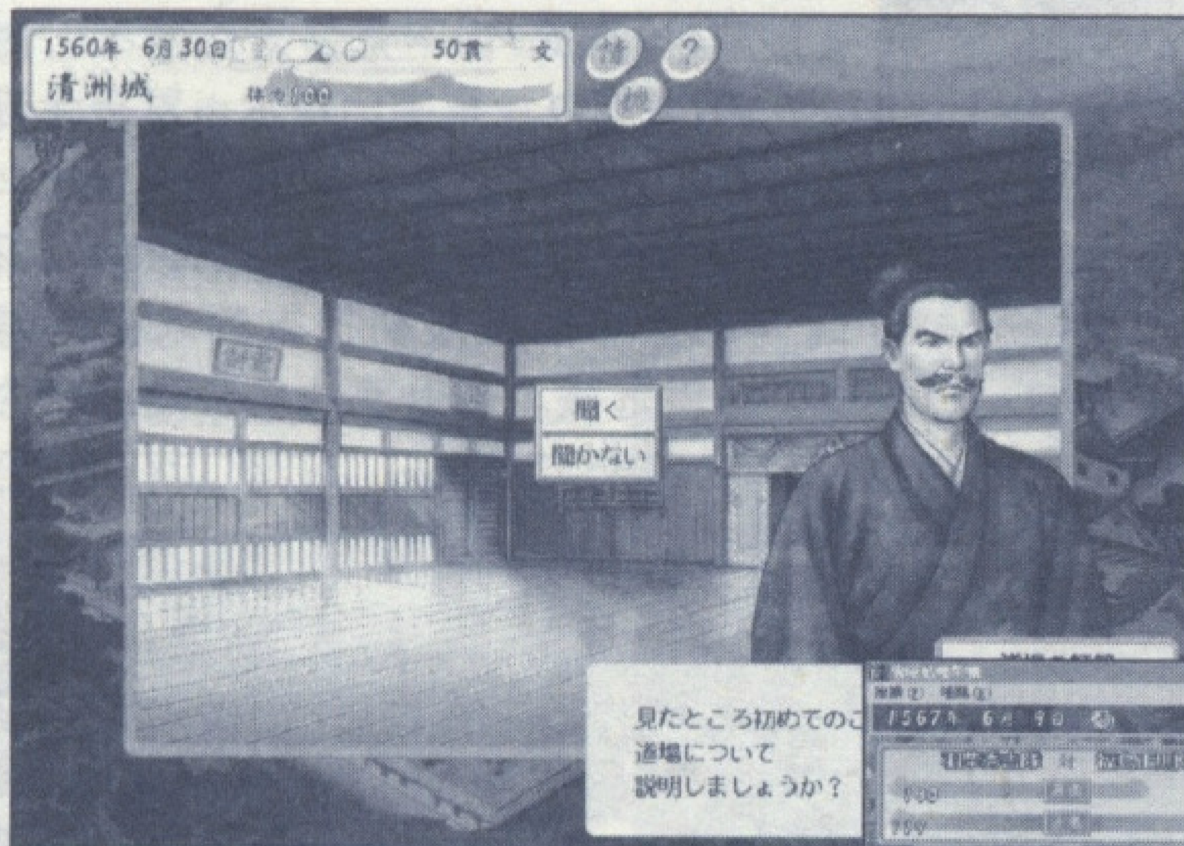
水军修行就是海上模拟战，形式基本一样，可能入手卡片：神速、夹击、培烙。

⒀早驱竞走

修练技能：骑马

相关能力：武力

规则：赛程分成几段，每段从9张问号牌中翻一张



决定马速度的增减，或选下面的保持项，先到达终点的获胜。翻到数字元元牌时按表示数字元加速，翻到快马加鞭牌则大副加速，萝卜牌则猛冲一段后小幅加速，石头和穴牌减速，落马牌则直接败北。

心得：主要靠运气，比较简单，一般玩家都能赢的。据笔者的经验，每次翻上一次出坏卡的位置，得到好结果的机率较大。

可能入手卡片：乘崩、赤备、骑射。

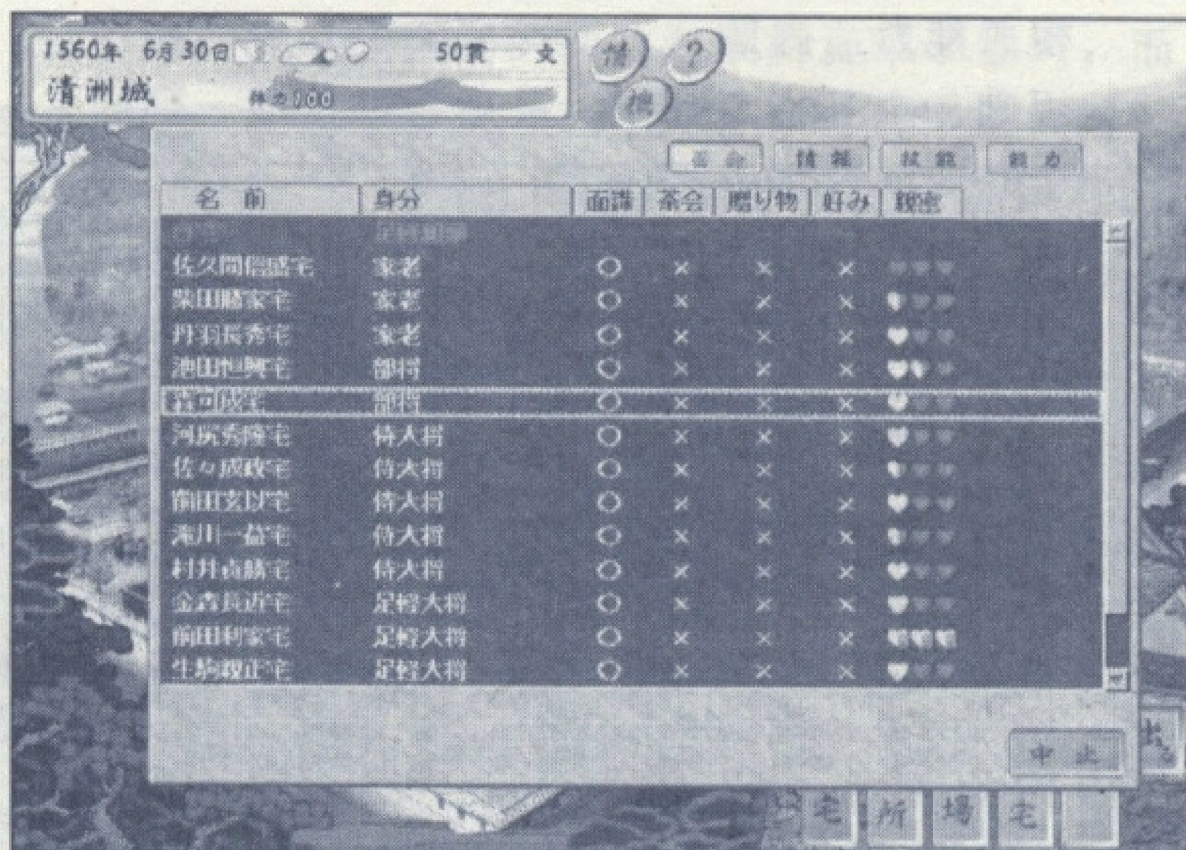
⒁弓射的

修练技能：弓术

相关能力：武力

规则：参考风向和风力，射中靶子即可。左边追风时箭不容易向下偏，逆风则相反。左右风则箭向该方向偏。风力米数则表示偏移距离。

心得：风力风向的组合只有那么几种，以瞄准镜为参照坐标多试几次就可掌握大致位置。无风时是向



下向右偏。武力越低，手就抖得越厉害，武力100时就不会发抖了。

可能入手卡片：火矢，强弓，五月雨击。

⒂铁炮射的

修练技能：铁炮

相关能力：武力、统率

规则：与弓射的相似，只不过是移动靶。

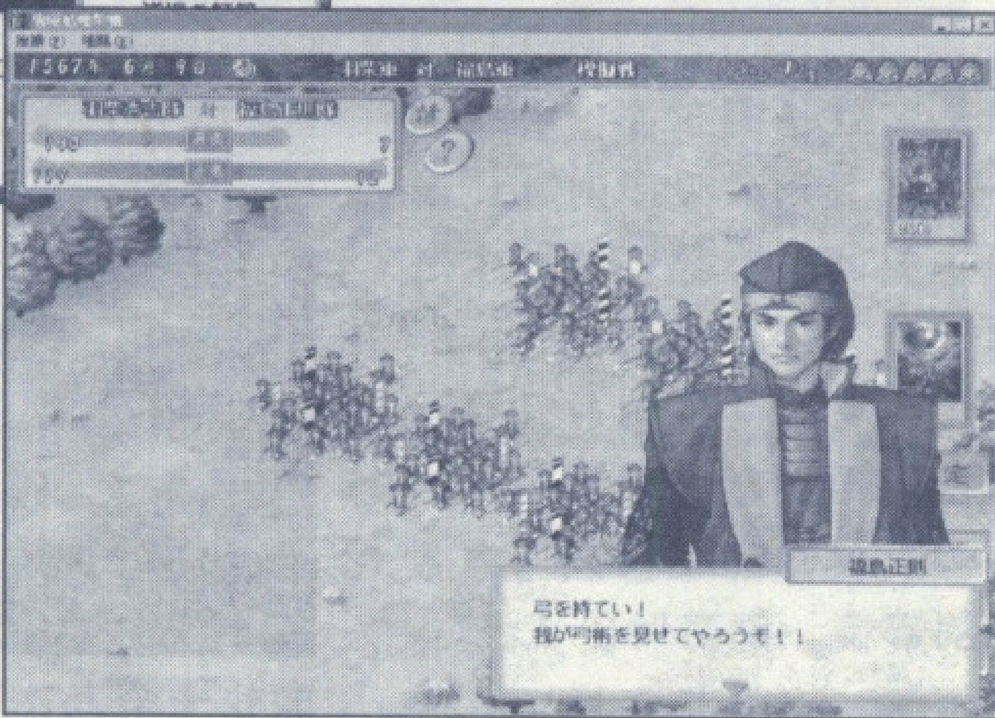
心得：先在弓射的中掌握风的规律后就容易了，风向变时会有提示要注意，再加上“时间停止”大法就比较简单了。先按停一次，然后把鼠标移到目标上迅速连击，哈哈！就打中了。

可能入手卡片：早合、三段击、钓瓶击。

⒃进军双六

修练技能：军学

相关能力：统率



规则：掷色子前进，色子投几点，就走几步。停在红色区域会遇到不利事件，青色区域有利，黄色则都有可能。必须在色子投完之前到达终点。

心得：这个游戏比较简单，不要走到红点就是了，有时候要以退为进。或者绕道而行。

可能入手卡片：各种阵型卡。

⒄绘判别

修练技能：忍术

相关能力：武力

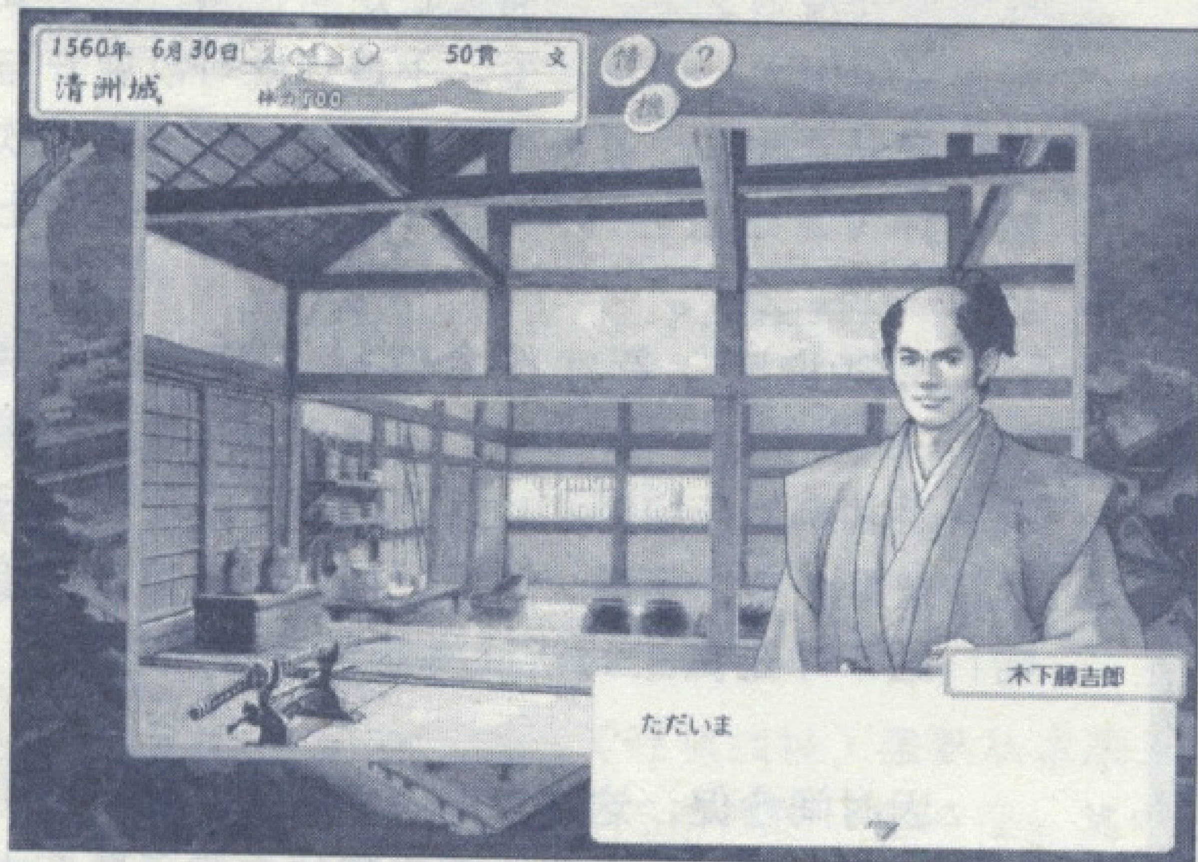
规则：就是要在时间限制内选择与问题相同的图。

心得：有了“时间停止”大法就太容易了。记住

标准图例，然后让时间停止再慢慢找一样的……

⒅赌博

本作的酒馆赌场有两个项目，一是上一代就有的掷色子，另一个是类似二十一点的九点花札游戏，攻



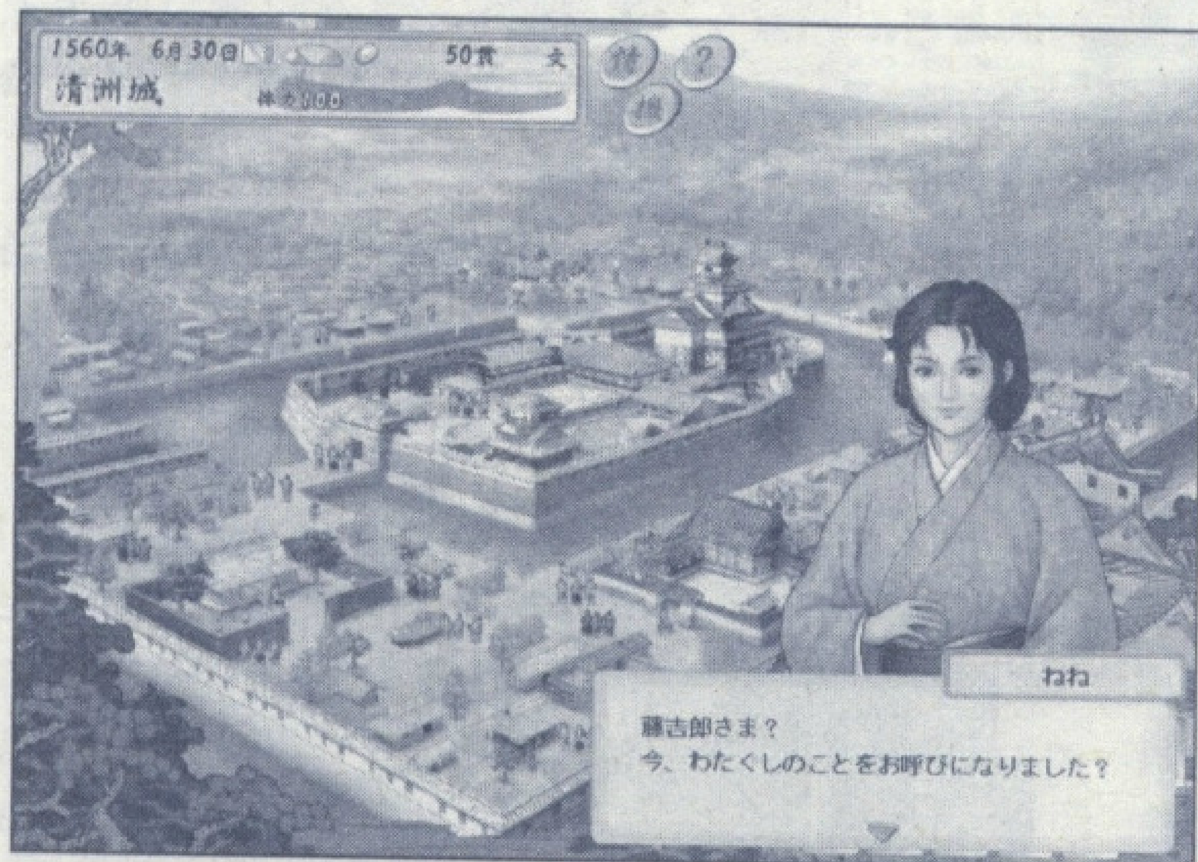
略方法只有S/L大法加运气了，如果老是输可以去南蛮寺寄付转运（大航海的老方法了）。赢到一定程度，换钱时女老板会用高级道具低当。

町规模越大堵注越高，不过有上限限制。大概赢到5000贯会得到天下第一博徒称号。赌场会增加一个项目，大家轮流掷色子，先出两个1的赢，堵注打着滚上升，真有千金一掷的感觉。

（注：在酒馆赌博赢过2000贯可得称号“天下一赌徒”）

2.隐藏的部分特殊武具

A：蚩尤之盔：武+15，与界的职人长谷川等伯亲蜜度全满并且“制作依赖”到一定次数后就可得到。



B：黑苇威 丸：武+17，找菊亭晴季，收集天下十景卡片后换得。

C：天之丛云：武+20，首先要成为剑圣并得到“天下无双”的称号后，再酒馆里会遇到一个人“用心棒”，打胜他后会告诉你有关比武大会的事，然后到京都的御所去参加比武大会，胜出就可拿到整个游戏中威力最大的武器！

D：西洋圣剑：武+19，圣剑和圣骑士之铠（武+16）都可在新武将事件入手（后面有专门介绍）。

E：莫邪：武+18，入手方法如下：先移居到界，去跟界的“座”拿商人见习卡，再去今井宗久那里与他说话，第一次他会叫你去津之町买伊势海老100个（要记得先要把津之町投资到最大，才会卖此特产品），第二次去轮岛町买轮岛涂100个。都办好后（同上要投资下去），再找他，会叫你去东北找个宝物莫邪。跑去东北的好几个“座”找到消息知道要去找锻冶家，又跑去有锻冶屋的町找到八板清定时，他说要去找末吉孙四郎。于是去石山找他，他说叫你去背后的三原町买100个叠，才会给你消息。买回来后他会跟你说京的公卿菊井晴亭知道，去问他，又说是去博多找岛井宗室，等到去问岛井，又说要把界、敦贺、津、博多四个町投资到变最大。于是你拼命把四个町都投资到最大，再问它，会又叫你去找平户的女南蛮商人。把她打败了，你再去找岛井宗室就可以拿到那



个莫邪了！

3.特殊町设施一览

寺：3个，甲府、京、严岛

医师宅：3个，敦贺、甲府、京

锻冶屋：3个，今浜、杂贺、鹿儿岛

职人宅（画师屋）：3个，奈良、京、界

商家：4个，京、界、石山、博多

茶人宅：1个，界

南蛮寺：2个，京、府内

南蛮商馆：2个，界、平户

4.主人公卡片入手方法：

A：常规方法：

即通过喝茶，比武较量和送礼使对象武将好感度到3颗心，此时再喝一次茶，对象武将可能会提出一个条件，如果你能够达成，便能够获得他的卡片，条件主要分以下5类：

⑴没有条件，一般比较没有个性而且各项能力普遍不高的武将都是这样的。

⑵要求礼物，是5类中最多的，一般来说送高于对方身份一级的礼品就可以，当然如果是对方喜好的就

更好了。

⑶要求你的某项技能达顶，例如柴田胜家会要求你的弓术到3级，黑田官兵卫会要求你的弁舌到3级，一般有这样要求的武将本身是具有同样级别技能的。而后再进行一次该技能的游戏，如果能达到80%效果就通过了。

⑷模拟战斗，一般统率较高的武将有此要求。

⑸单挑，例如前田庆次，一般武力很高的武将会有此要求。

B：特殊方法：

⑴任务，如说得竹中半兵卫时亲密度远未到3心，程序会强制判定卡片入手。

⑵集齐某些卡后可以得到奖励卡，比如集齐美浓3人众后便有斋藤龙兴入手。

5.一些小的细节问题：

A：关于“乐市乐座”的许可证：

如果有“乐市乐座”的许可证的话，那么购买交易品时就不用交税，搞好和一个大名的关系后，入手的机会就很大了，这样做生意就方便多了。

B：关于新武将的入手：

游戏20年后发生，会有讯息告诉你京正在流行奇怪的传闻，于是你前往京的酒家（要一直去很多次或者过一段时间再去），女将才会跟你说京现在盛行着鬼的传闻，并叫你去问平户之町的女南蛮商。到了平户后找她，她会说给她一个月的时间调查，之后时间到了再去平户找她，她说已经调查好了，原来“鬼”是因为日本人看到金发碧眼的南蛮人，才误认的流传。并叫你去京的民家找一位南蛮人，到了京后找到他，他居然名叫“新武将”！之后要连选两次“听他说话”，不要按错了哦。通过其自我介绍，得知原来他是外国来的后裔，并在九州定居的混血儿，日本君主赐他姓“新”名“武将”，而他仕奉的主君在下克上之风中落败，因此他展开流浪之旅。目前他正定居在京，为了要跟医生学医术、造福苍生。于是你就可以展开与其的密切交往了。最终得到其主人公卡片，并欣然赠你传家之宝西洋圣剑（（武+19）和圣骑士之铠（武+16）。

特别说明：新武将全部初始能力值都是80，技能铁炮和忍术2级，其它都是1级。如果玩家用其卡片开始新游戏就不一样了，可以自己选择登录名字、年龄、脸谱、能力倾向等等，哈哈！这不才是真正的新武将登录系统吗？？

因时间仓促，这份攻略仅仅给大家说了一点皮毛，“太阁Ⅳ”中庞大而丰富的内容还要广大玩家自己来探索。一个人想玩出全部的东西是绝对不可能的。而“太阁Ⅳ”从6月1日首发到现在，已经得到了中外玩家们的普遍称赞，从中我们的确看到了KOEI的锐意创新和进取的制作精神，的确无愧于其“SLG之王”的称号。各位玩家对于“太阁Ⅳ”如有任何疑问和交流心得，欢迎到游侠网（ali213.126.com）的“光荣论坛”来求解、探讨，浪子和那里每天上百位KOEI的游戏爱好者恭候各位同道玩家的光临！

◆ 游侠创作室 浪子韩柏

93

制作	KOEI
发行	KOEI
载体	CD×1
类型	策略
语言	日文
环境	Windows 95/98
画面	
音响	
操作	
娱乐	
剧情	

呼啸战神

Warlords Battlecry

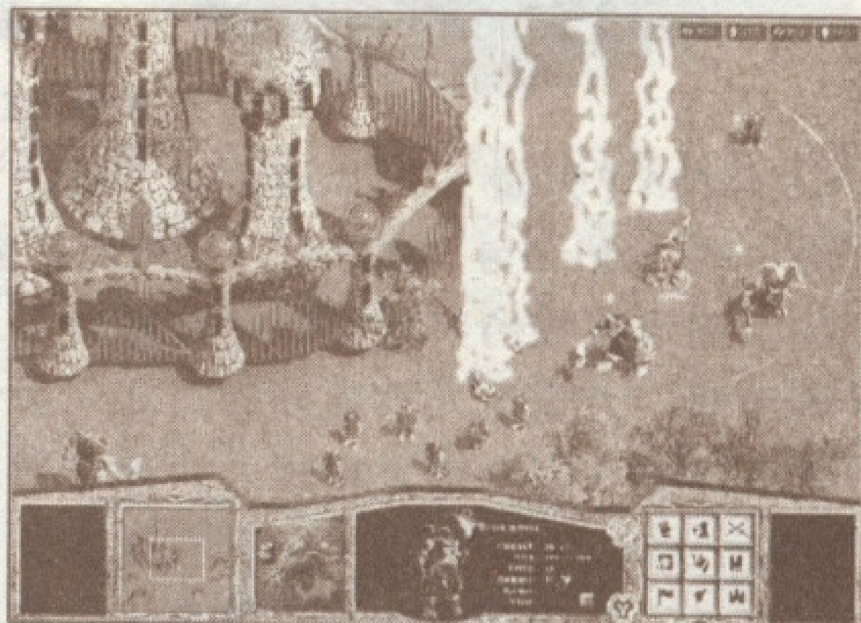


编者的话

想必大家对《呼啸战神》的制作公司SSI不会感到陌生吧，它曾于1989年推出了《战神》系列的第一集，此后便一发不可收拾，国内推出不久的《呼啸战神》在玩家中的反响如何呢？

北京 puppy

《呼啸战神》虽然从本质上来说仍是一款即时策略类型的游戏，但它自身又有区别于传统RTS游戏的一些特征。其中最鲜明的一点就是融入了以英雄为基础的角色扮演成分，从而使游戏在纯粹的打杀之外更显人性化。



英雄是你部队的首领，在战斗中起着举足轻重的作用，他们不仅具有超乎常人的攻击力和生命值，而且拥有特殊的技能和各种各样的魔法。英雄的魔法是游戏的一个重要组成部分，分为9个系，总共约84种，不仅有常见的治疗、保护和攻击性魔法，还有一些特殊的魔法，比如“召唤”类魔法可以召唤出威力强大的怪兽。英雄如果掌握了强大的魔法后，在战斗中就可以以一抵十甚至以一抵百，因此玩家在游戏中要注意发展和培养自己的英雄。



除了施展魔法，英雄还有一些特殊的作用。当你按下“R”键后，就会看到有一个光圈环绕在英雄周围，当你的部队处于这个光圈范围内时，攻击力等属性就会提升；英雄还可以将敌人的建筑转化成自己的，但这种能力最重要的还是用来转化各种矿。在《呼啸战神》里，虽然也是靠几种矿（黄金、金属、石头和水晶）来维持各种生产和建设，但和其它RTS游戏不同的是，这些矿必须先被英雄转化才能利用。顺便说一下，矿一旦被转化后，就可以自动出产矿藏，不需要农民开采，但是如果你放几个农民在矿里可以加快出矿的速度。这种设计可以让玩家把更多的精力放在生产和建设上；英雄还可以在地图上四处拣矿和箱子，箱子里一般都有提升属性的装备，这些装备可以装配在英雄身体的不同部位；值得一提的是，英雄可以用来完成任务。游戏中提供任务的建筑共有3种：Shrines、Pyramids和Mavsolevms，英雄首先要到这些建筑里去接任务，完成任务后再回来领取奖励。对我来说，这种完成任务的设计使我对游戏的兴趣增添了不少。



除了英雄，游戏的另一个亮点就是兵种升级的设计。在这里，每个兵种都可以通过战斗获得经验点，而经验点达到一定数量就可以升级，升级后的兵种将会变得更加强大。英雄当然也可以升级，而且这种升级可以保留下来，具体点儿说就是：你可以选择一个英雄参加战斗，战斗模式可以是单人、战役或者联网，每当打完一仗后（无论是胜利还是失败），玩家都可以获得一定的经验值，其数量多少和战斗难度有关。如果此时你退出游戏而在以后的某时选择同一个英雄再次登录时，他仍将具有上次离开时的经验值。这种我称之为“持续升级”的设计很容易让玩家对游戏上瘾，谁不想让自己的英雄变得无比强大呢？从这一点看来，游戏的设计者可谓是用心良苦。

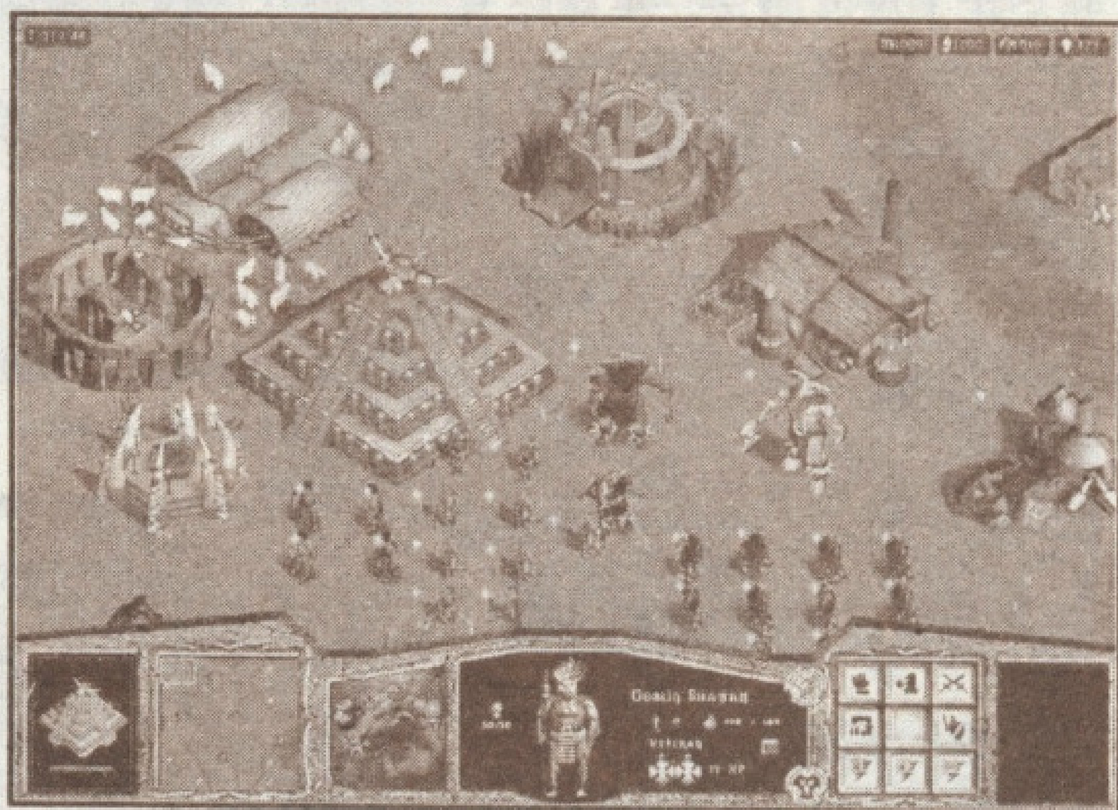
北京 杜

《呼啸战神》的操作基本上沿袭了传统RTS游戏的方式，这一点相信对大多数玩家来说都不会有困难。但是游戏也还是有一些体贴玩家的设计，比如说在行走的时候可以按住“Shift”键来设定行走顺序；建筑时用“Shift”键可以设定建造的顺序；即使在战斗时，“Shift”键也可以设定你想要攻击敌人的顺序。如果你想要更详细地了解游戏的简易操作和一些小技巧，可以进入游戏提供的教程指导，或者留意每次游戏开始之前的“Tip of The Day”（每日一技）。

游戏的故事背景是在欧洲的中世纪，因此它的建筑或多或少都体现出那个时代的风格：古朴凝重、典雅端庄，和《星际争霸》所具有的科幻色彩形成鲜明的对比；游戏画面是以亮色调为主，光线充足，视野清晰，配以舒缓柔和的音乐，使玩家不会太紧张（这完全是假象，因为敌人进攻你的疯狂程度比《星际争霸》更甚）；游戏还采用了一些3D特效，比如微粒效果、即时光影、精确的天气模型等，使画面效果看上去更加出色。

《呼啸战神》中一共有8个种族可供选择，包括Human（人类）、Dwarf（矮人）、Elf（精灵）、Orc（怪兽）等，种类虽然不是很多，但是各种族之间的差异却很大。这些差异首先体现在每个种族的英雄上，比如说人类英雄的4种基本属性——Strength（力量）、Dexterity（敏捷）、Intelligence（智力）和Charisma（魅力），刚开始都是Average（普通）级的，而怪兽族的英雄除熟练和魅力与人类相同外，另两项则不同，力量比人类高而智力比人类低。除此之外，人类的英雄善于领导精灵和矮人，而怪兽族的英雄则善于领导Minotaur（牛头怪）。每个种族的建筑外形和兵种都大相径庭，因此玩家企图通过精通一个种族来达到举一反三的愿望恐怕是行不通的。每个种族都有特别厉害的兵种，比如说Barbarian（野人）族的飞龙就是一种让敌人胆寒的怪物。





游戏中还有一种可以称之为“心理战”的设计也是很有新意的。当你的部队在遇到某些生物时，会产生各种心理异常。比如说遇到Giant（巨人）和Minotaur King（牛头王）时，士兵就会产生“恐惧”心理，从而使伤害力降低一半，速度减少4；而如果遇到Unicorn（独角兽）和Archon（执政官）时，“敬畏”之情油然而生，以致速度减半而远攻失效。幸好这些效果只持续几十秒钟，而且如果你的英雄有相应的技能也可以避免这样的事情发生。

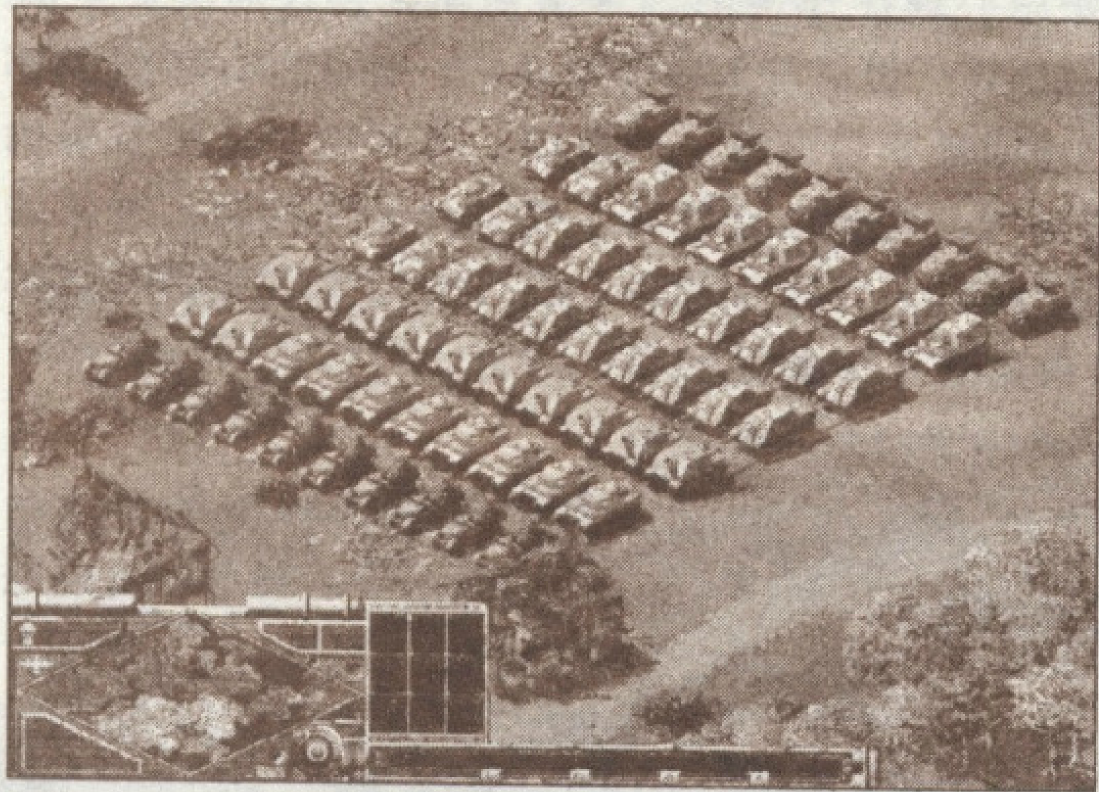
除了单人模式，《呼啸战神》还提供了战役模式和联网模式。战役模式一共分为6章，每一章又有若干小节。当你完成第二章后，还可以选择走“The Path of Light”（光明路线）或者是“The Path of Darkness”（黑暗路线），相信不同的路线会带给你不同的感受。我和我的玩友尝试了游戏的联网模式（一起打电脑），感觉很爽，双方的兵力不仅可以互补，而且混合进攻的威力是敌人难以抵抗的，如果你有条件的话一定要体验一下。



编者的话

看来为自己“封神称仙”的日子已经随着《呼啸战神》的上市而临近了。

不可错过的《闪击战》



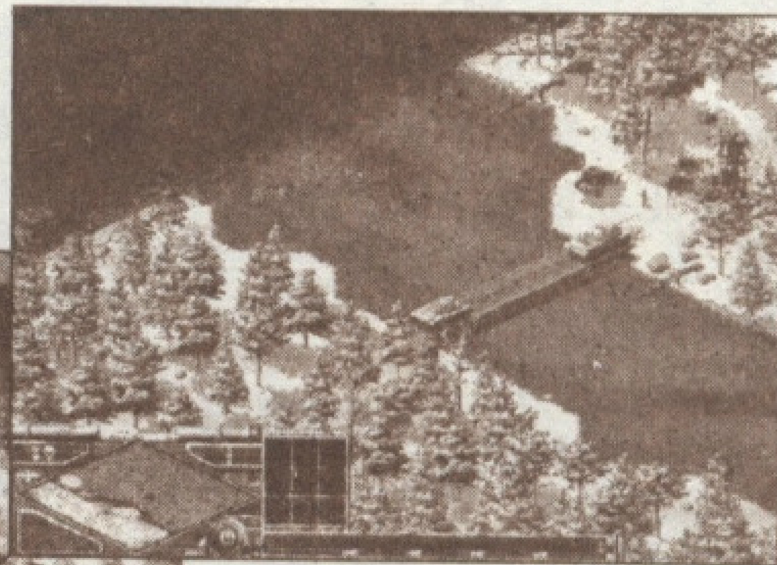
编者的话

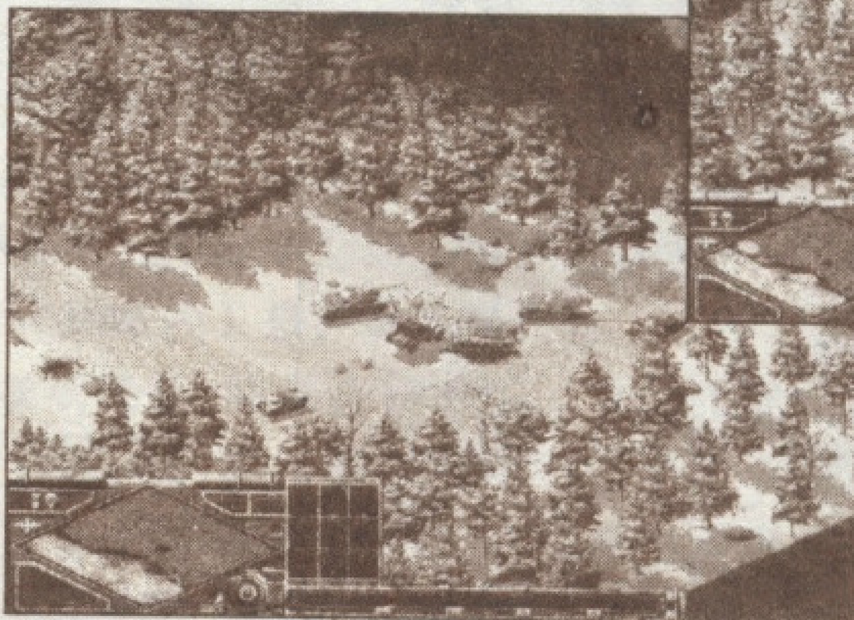
《闪击战》（Sudden Strike）的开发公司是一家德国公司，不过德国人之所以比日本人更容易得到我们的好感，除了笔挺的军服外还有他们的严谨态度，他们在这款游戏里再现了战争的残酷以及对欧洲造成的破坏，也算是以此表达他们的忏悔之意吧。



广州 阿拉丁

《闪击战》的推出，开始并没有引起我的注意，因为像这种以二战为背景的游戏数不胜数，但大多不尽人意。这次CDV公司的口气更大，说什么“二战的历史是由胜利者写的，而最好的二战游戏是德国人开发的”，这更让我有种抵触情绪。但很快我就发现自己犯了一个错误，制作精良的画面让我觉得自己成了一名苏维埃战士，正在广袤的乌克兰大草原上与入侵的法西斯强盗进行惨烈的战斗。而“喀秋莎”更是让我为之倾倒，巨大的、毁灭性的威力仿佛在提醒我：“她”——胜利女神时刻站在红军战士的身旁。当红军消灭了一定数量的德军后，又会得到一些人员、装备作为补充，而且这些援军的装备更加先进，让我继续向着柏林前进。几乎所有的战斗单位都有自己特有的命令，如：步枪手可以埋设地雷；装甲车及火炮可以原地变换战斗方向。最为独特的要数维修车了，它不仅可以替作战单位补充弹药、修理损坏的武器装备，而且能够设置障碍物阻挡敌人的铁蹄，遇到破损的桥梁又可以进行修复，在一些特殊的地段还能架设浮桥达到奇袭的目的。所以维修车是最为重要的单位，应当加以特别保护。《闪击战》还创造性地引入了以前只有在RPG游戏中才有的“经验值”，随着经验值的提高战斗力也会不断增强，成功地再现了王牌部队的神话。游戏操作更加简便：查看数据不用点击该单位，只需把箭头放在它上方就完事大吉（好省鼠标呀）；只要发现附近有敌人，不用你指挥，部下就可以干得非常漂亮，结束战斗后还返回原地；双击已选定的某个单位，那么在一定范围内的同种单位就会被选中，听你的调遣；维修车自动为周围的部队进行补给。CDV公司可谓用心良苦。近来有人说《闪击战》开创了“后即时战略时代”，我也表示赞同，《闪击战》的确是玩家们的一个好选择。





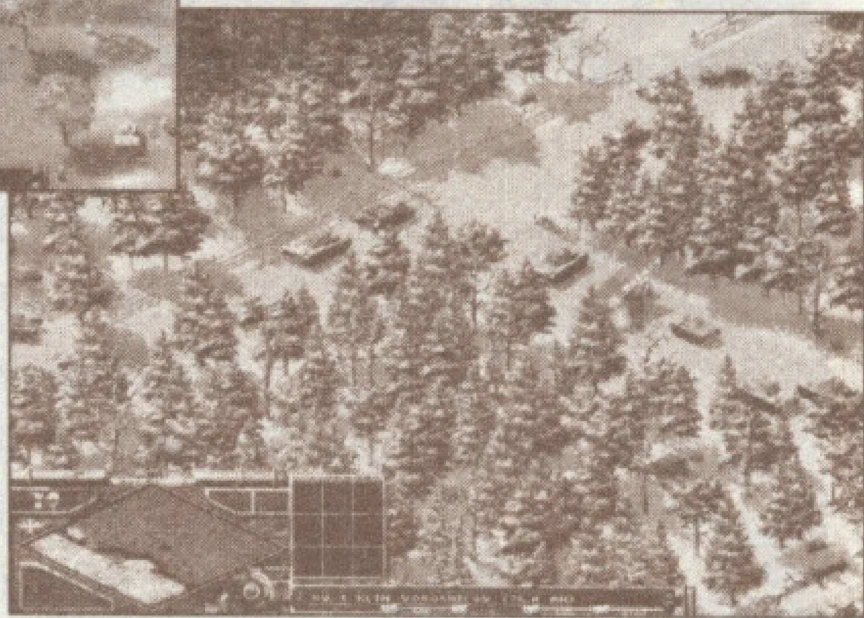
北京 Hawk

《闪击战》正如它的名字一样迅速彻底地征服了我。100余种各式武器装备居然能够不出现任何大的缺陷，敬佩之情不禁油然而生。尽管是面对同一题材，CDV没有落入俗套，他们用德国人特有的精确严谨的工作作风，俨然将《闪击战》打造成了纪录片。最体现他们实力的就是JS-2“斯大林2”坦克车首那完美的防弹曲线以及纳粹德军装甲车上独特的重叠负重轮结构，一个以曲线细腻的制作取胜，另一个以光影的巧妙配合见长。更难能可贵的是，连最难处理的比例问题也得到了比较圆满的解决。《闪击战》不仅将主战兵器一一收录，连“奈尔比威费”自行火箭炮、“猎虎”128mm自行反坦克炮等极其稀有的武器装备也出现其中，真可谓是二战武器的大聚会。不过反过来一想，作为研究二战史最为深刻的德国，如果不把这些经典战车精心复制到《闪击战》里去，要是还像模型一样让外人抢了先，恐怕德国人自

己都饶不了自己。但《闪击战》还是有让我感到不满的地方。第一点就是德军的高射炮居然是85mm，而不是著名的88mm，这可让我困惑不已——谁不知道德国最著名的88mm高射炮？它还是影响二战进程最大的10种武器之一呢，CDV的小子们还当德国人吗？其次是没有北非战线的地图。我想有很多人和我一样会对此表示强烈不满，因为我们都想和隆美尔决战沙场。第三点就有些恶劣了，苏军居然没有T-34/85坦克，想必是德国人的妒忌心理在作怪吧。求求你了，出个补丁把它加上，我们红军不能没有T-34/85呀！最后是对车辆涂装的一些抱怨，不管是哪方车体的颜色都一成不变，即使是在白雪覆盖的东线，苏军依然是那翠绿的颜色。另外就是没有自行榴弹炮，这些也许都只是研发资金的问题，看来资金是阻碍《闪击战》进一步发展的最主要原因。不过在取得了如此巨大的成功之后，CDV公司肯定会继续完善《闪击战》，并适时推出其续集的，希望能够带给广大玩家的将是更多惊喜。

上海 风尘

华丽的画面确实令我陶醉，但最使我感动的却是《闪击战》的音响效果。各国士兵分别操着本国语言，甚至还有说法语的抵抗组织；你还可以听到坦克无线电台“沙沙”的噪音（苏军的最明显，好像在故意嘲笑苏联落后的无线电设备）；最为特殊的是救护车，它的回应是女性声音，让无数活跃在反法西斯战场上的女兵身影浮现眼前，久久不能忘怀；各种武器的轰鸣声不再相同，还增加了退弹壳时的金属撞击声，听起来格外带劲；通过枪声分辨出敌人的装备不再是军人的专利，我们这些玩家在《闪击战》中也可以在此方面一展身手。说到这里不能不提到“喀秋莎”火箭炮，无论什么时候它总是那么引人注目。开到指定地点后照例是刺耳的刹车声，接着支起4个千斤顶稳定车身，然后就是耀眼的火光和奇特的嘶叫声，敌人的阵地上一片火光，又一支纳粹部队被我消灭了。绝妙的音响效果配以完美的画面使《闪击战》成为近几年最为出色的游戏大作，而开发它的CDV公司无疑正在创造新的历史。



重庆 KUKE

《闪击战》独特的魅力就在于多变的战场形势以及困难的任务。《闪击战》中最重要的就是发现敌人抢先开火。坦克装甲厚、火力强，但视野很小，需要视野大的步兵伴随才能冲锋陷阵，发挥威力。也就是说步兵是《闪击战》最为宝贵的财富，他们甚至有左右战局的能力。虽说普通步兵没有能力与那些钢铁巨兽抗衡，但他们可以埋地雷，或者隐藏在建筑物中打游击战，用手榴弹干净彻底地消灭掉坦克。正因为步兵如此重要，所以《闪击战》对步兵的刻画可谓细致入微。不仅有兵种差别，还有空降部队以及车辆乘员，这些都可以通过衣服的颜色进行区分。士兵在干掉敌人的炮手后，还可以缴获敌方的火炮为我所用。《闪击战》中的士兵不再是一个单位，而是一个活生生的人。军官行动迅速、身手敏捷（当然啦，只挎个小手枪），视野极大，但是生命值太低。应小心保护军官，经常交给救护车治疗一下，他们可是发现敌人的关键。所有武器中最为出色的我认为当数反坦克炮，这不仅仅因为它在此类游戏中首次露面，而是它特有的魅力所致。各式反坦克炮品种齐全，在射角变化小时，只有炮身转动；变化大时，整个火炮的方向才会改变，这让我着实佩服开发者的高超本领。用反坦克炮轰掉妨碍视线的树木也是很好的战术，在防御作战中相当有效。所有的车辆、火炮都可以调整方向，这可是《闪击战》的一大特色。战场上把自己的屁股朝向敌人，不是白痴就是找死。现实中再坚固的坦克屁股上挨上一炮，至少也被重创，而同样情况发生在装甲奇厚的车头简直无关痛痒！但是在很长的一段时间里，或许是技术原因，即时战略游戏里没有调整作战方向的选项，当然各部位中弹的效果都一样。但是《闪击战》改变了这一切，游戏与现实的差别进一步缩小，坦克指挥官们可要小心了。《闪击战》成了我实现军旅梦的地方，我也希望各位玩家能够在其中找到自己的乐趣所在。

编者的话

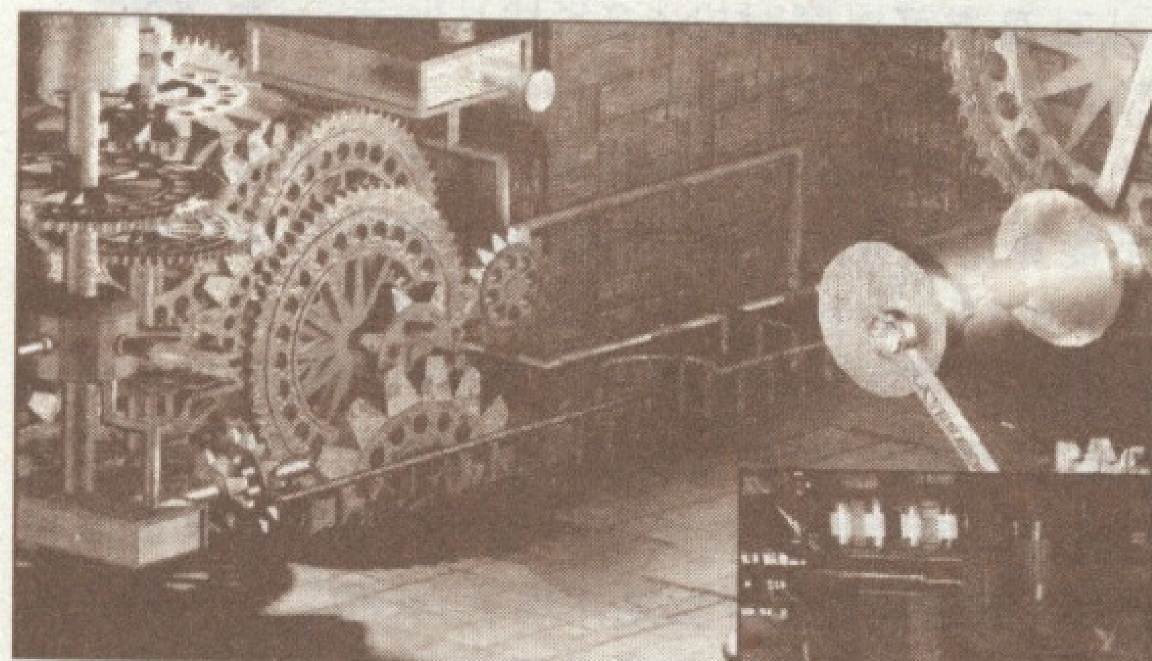
我不是很喜欢阿诺·舒华生力啤，虽然他在《第六日》里身手依然敏捷。其实我更不喜欢的是形形色色的“克隆”，科学走到今天，进步得让人觉得有些可怕，只是不知道当玩家们面对“FF”的克隆产品时是一种什么样的心态。

FIRST FANTASY 最初幻想——“FF”克隆版？

江苏 鹏儿

《最初幻想》是深圳万智源公司最新推出的一款中文RPG游戏。据说是目前为止中国IT业投入最为庞大的电脑游戏，其榜样就是著名的日本PS人气大作“FF”系列。

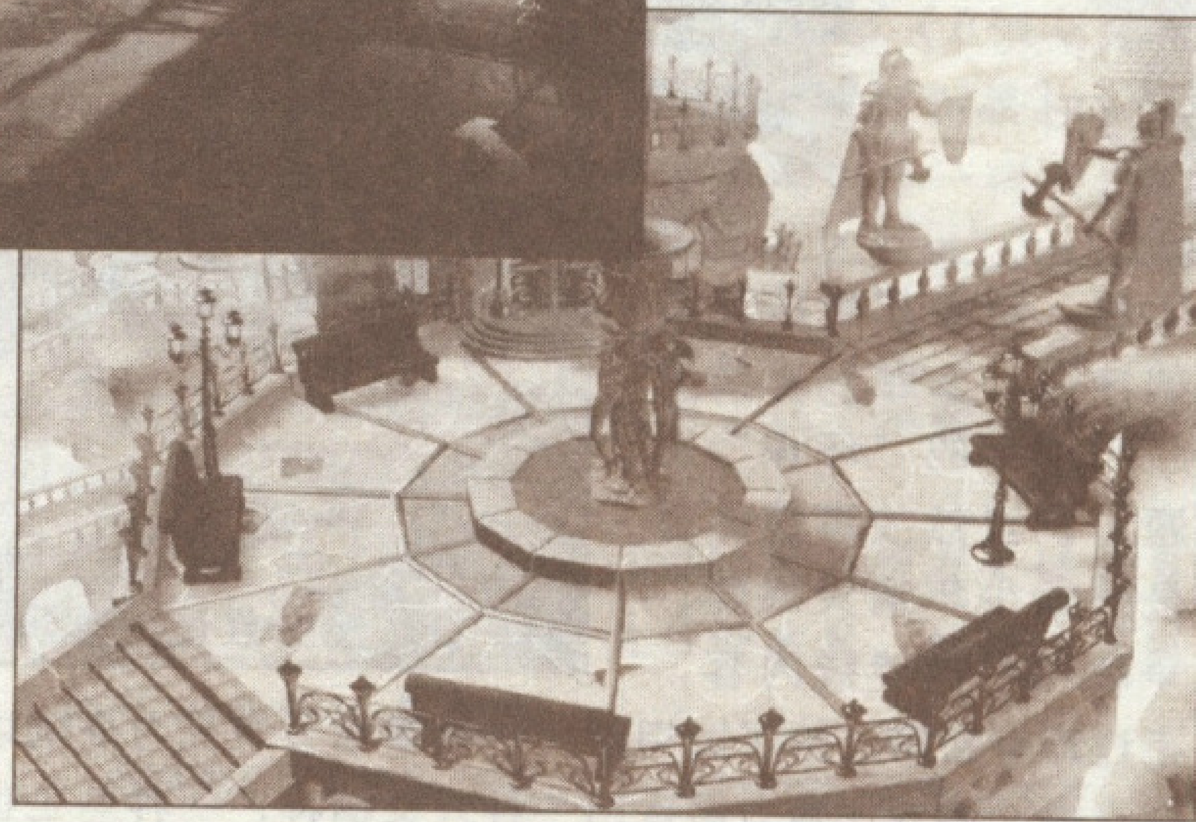
不知是榜样的力量太大，还是游戏制作者太希望把《最初幻想》做成中国的“FF”，笔者在打爆这款游戏的DEMO后，得出这样一个结论：这彻彻底底就是一个由中国人克隆的“FF”幻想版（只是笔者的个人看法，绝无任何贬义）。



进入游戏，还没有开始玩，就感觉这标题似乎很像“FF”的招牌标志（真的，不信你自己看看），画面的第一感觉就是与“FF”太相似了。而在第三天打爆游戏之后，笔者感受颇深：的确在很多地方有意摹仿了“FF”系列，但却不失其可玩性。

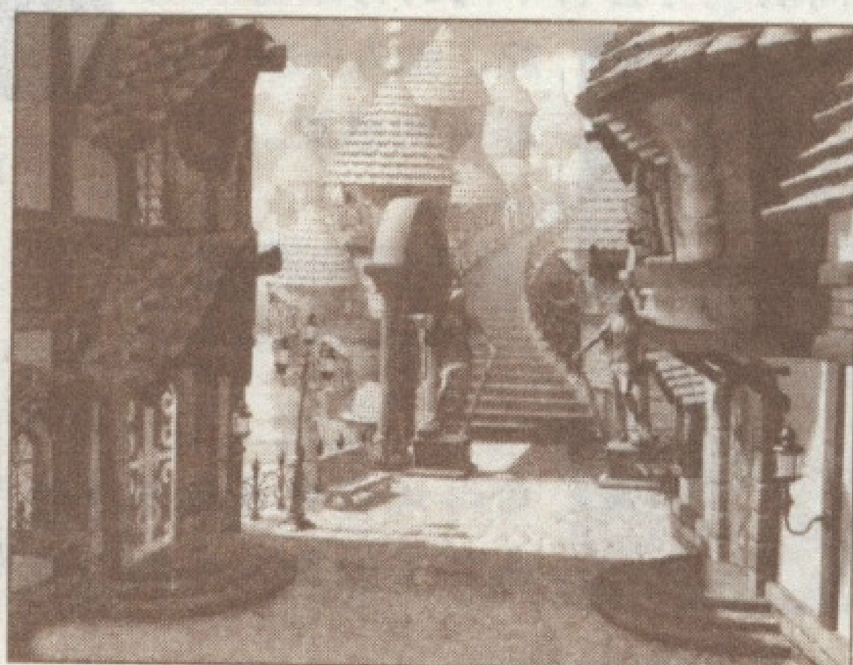


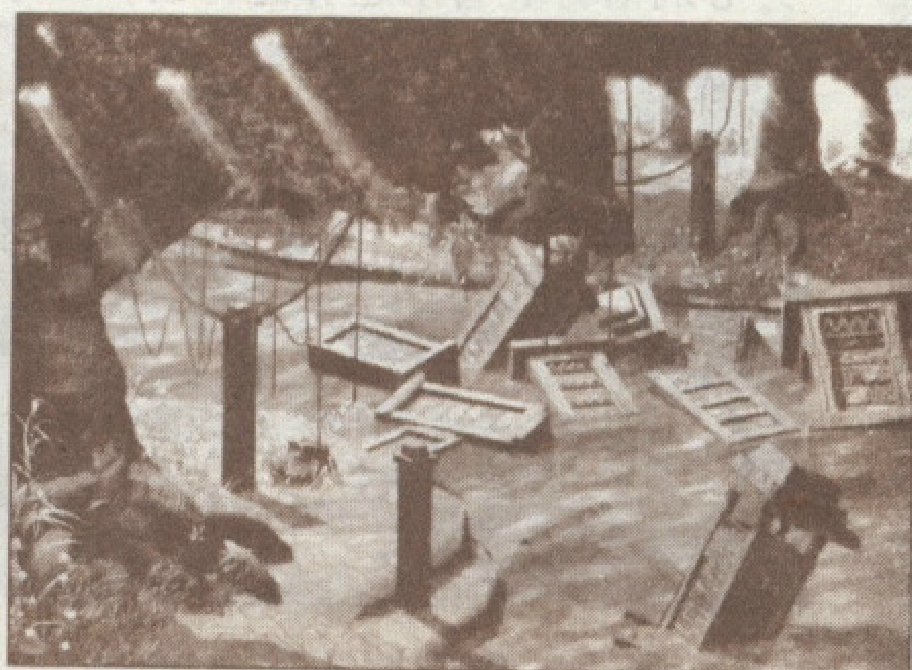
首先说说人物：男主人公斯迦的造型简直就是“FF7”中克劳德的翻版，一头金黄的头发，卡通式的身材，连跑起来都是一成不变的。敌人中也有不少家伙酷似“FF7”中的神罗士兵（难道是嫁接过来的？）。



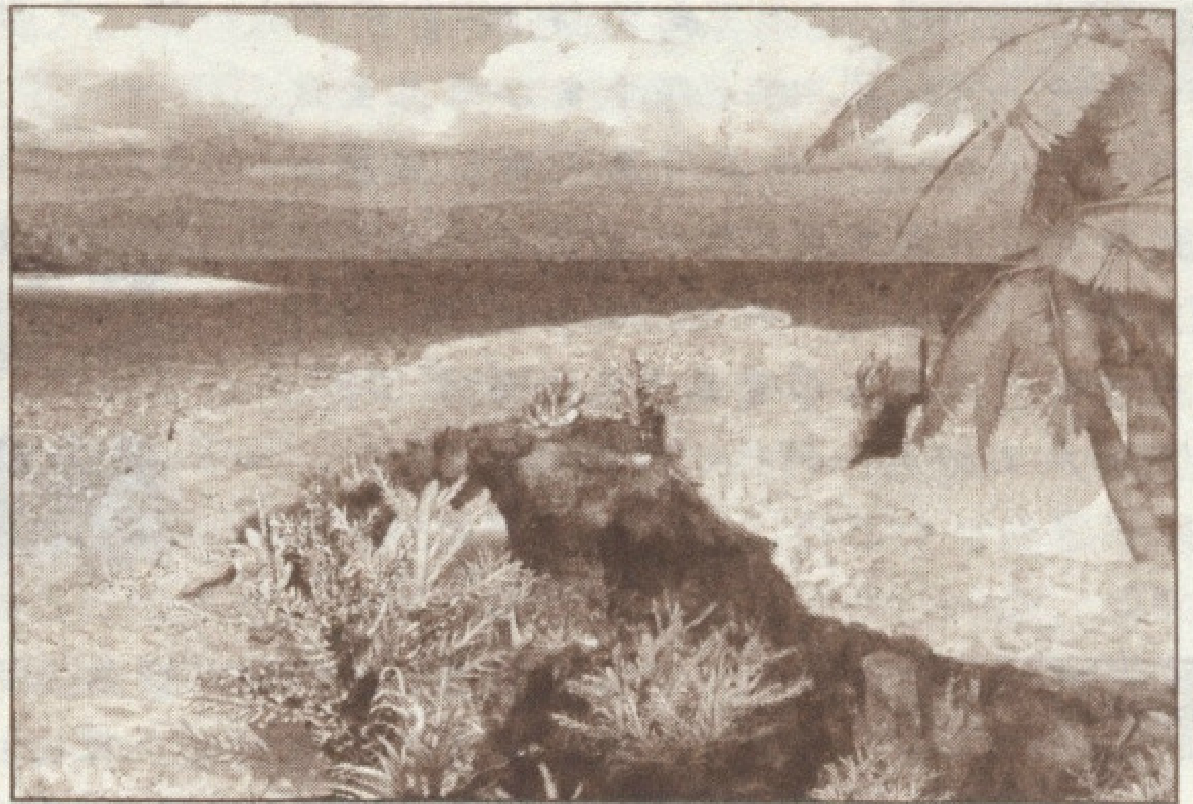
再让我们来谈谈画面，整体感觉有点儿西方古典主义的味道，精美的卡通画面营造出一个色彩绚丽的幻想世界。这一次游戏没有采取传统的斜45度视角，而是像“FF7”那样使用了精细的小环境和柔美的画风来烘托游戏情节的发展。有的场景的确比较壮观，如白云缭绕的天空之城、温馨明亮的贝宁村口、气势磅礴的守护之塔，都让人叹为观止。在笔者看来，这款游戏的画面效果要好过前段时间颇受好评的《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》。另外游戏中还有不少过场动画，效果相当的High哟。不过对话的显示方式同样表明了这款游戏的克隆风格。









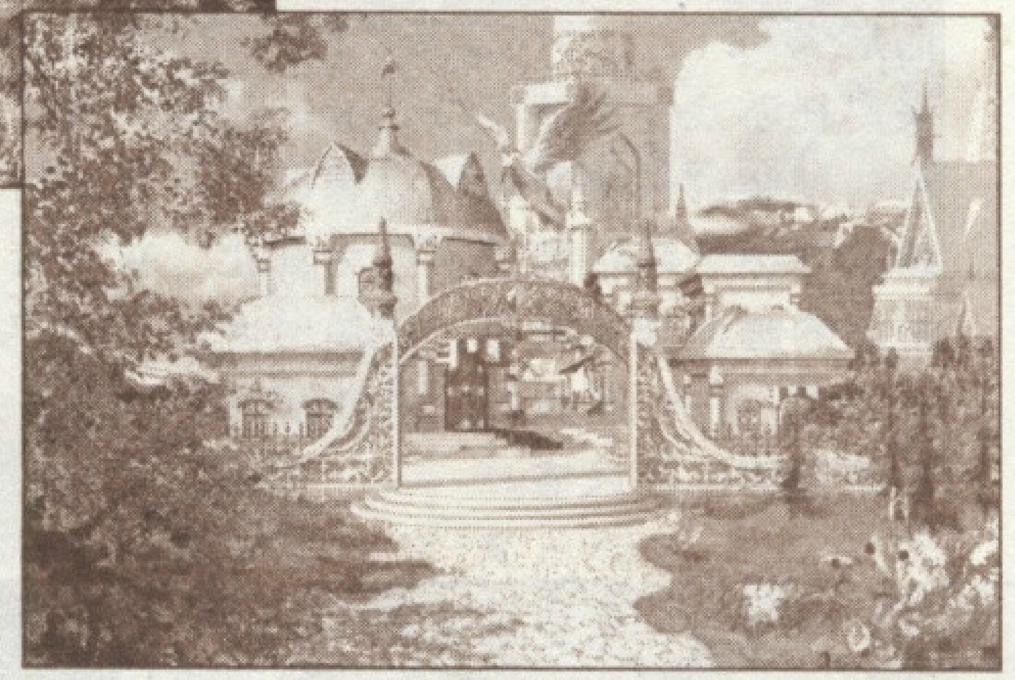


整部游戏最为类似“FF”的无疑是战斗模式的设计。战斗时双方可以同时投入3名战斗队员，同“FF”一样，并未采取传统RPG游戏的回合制，也未采取时下流行的即时战斗制，而是取其“中庸”，使用了一种半即时半回合的战斗方式。每个战斗队员的控制面板上都有一个计时槽，计时进度条会随着时间的流逝而前进，只有当计时槽满了，战斗队员才能展开进一步行动（不过这倒不能算是克隆，因为这种半即时的战斗模式似乎是时下中文RPG的通常做法，如《轩辕剑Ⅲ》、《轩辕剑Ⅲ外传——天之痕》等）。游戏中的埃拉珠完全就是移植了“FF7”中的魔晶石，埃拉珠可以放出不同属性的魔法，同时装备在武器上还可以增强其攻击力和防御力。至于其它设计更是体现了“FF7”的风格，如时空转换、横贯海洋大陆的交通工具等。





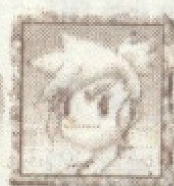
在这里不得不谈到游戏剧情。从介绍上看，描写的是发生在遥远的源世纪的故事，属于直线式故事结构，极为庞大。中间穿插了许多Mini游戏，可以增加游戏的乐趣。随着故事情节的逐步展开，充满了爱恨矛盾的冲突。主题似乎是关于爱（这让我想起了“FF7”的“环保”主题，“FF8”“爱”的主题），当然故事载体还是俊朗少年消灭战争、争取和平的传统内容，不过却有新意。除了运用庞大的故事情节来极力表现以爱为主的世界观之外，游戏还着力展现出一种人文精神，一种与生俱来的对生命、生活的热爱，发自内心的热爱。从这个方面来看，《最初幻想》倒是做得不错，没有掉入单纯描写少侠拯救全人类，同时博得PLMM爱慕之心的俗套。音乐还算过得去，在不同的地方会有不同的背景音乐响起，给人一种身临其境的感觉。





编者的话

总的来说，尽管《最初幻想》有诸多克隆的痕迹，但它还是有希望成为中文RPG一座新的高峰，至少可以为时下热闹的游戏市场再添重重的一笔。哈哈，这下我们玩家又有新的选择了！好，让我们立即开始幻想……



补丁铺

也许大家在看到本期补丁铺的时候，已经看到2001年暑期的游戏强档期出现了。历来国外的暑期都是游戏发布的高峰期，去年的《暗黑破坏神II》大家一定都还记得吧，而今年它的资料片《毁天之王》也会出现在暑期。游戏的高峰期自然也是补丁铺的高峰期了，这么多的大作需要小铺掌柜去补，也可算是热火朝天了。希望大家游戏玩得开心，补丁改得更开心！

●游侠创作室：ALI

《无人永生》升级档#3

No One Live Forever

作为一个单机版游戏，延长其生命力的方法除了出资料片以外，升级档是一个很重要的方面。而《无人永生》这款游戏在这方面可算是做得相当好的，连续3个升级档都为游戏增加了新的关卡，无疑为游戏注入了新的生命力！

使用方法：请将子目录\noup3下的所有文件复制到游戏目录即可，再进入游戏后就可以看到新的关卡地图了。

《致命武力》存档修改器

这是一个网友Jedwin自己制作的修改器，其主要功能是修改人物的各项属性值。在这里需要特别一提的是这款优秀的中文游戏，其画风精美、3D场面火爆、战斗设计合理、升级系统完善，可算是近来不多见的佳作了。

使用方法：请将子目录\zmult下的执行文件zmult.exe拷贝到游戏安装目录下，运行后选择游戏存档文件，就可以按照修改器上的提示任意修改人物属性了。

《永远的羁绊》通关档

Men at Work

对信必优公司的《红泪》大家一定还记忆犹新吧，游戏中出色的日式画风实在是太精美了。而这次的《永远的羁绊》绝对是青出于蓝而胜于蓝，如果你是一个不耐心的玩家，那么就可以用这个通关存档去看全部的过关图片了！

使用方法：将子目录\maws下的文件全部复制到游戏安装目录的\save目录下，然后在游戏中读取相应的记录即可。

《侠客游第三书》存档管理器

Lunatic 3rd Book

《侠客游第三书》是日本著名的ARTDINK公司的产品，属于《侠客游》系列中的一个分支作品，支持单机和网络。ARTDINK公司是以《A列车》系列、《天下御免》、《侠客游》系列而著称的。《侠客游第三书》虽然还是运用与前作一样的游戏引擎，但在内容和形式上都丰富了很多。游戏像MUD一样自动存档，不能存取记录，不过在这里为大家提供一个存档管理器，有了这个东西，你就可以运用S/L大法了！

使用方法：将子目录\led3s下的所有文件拷贝到游戏安装目录下，然后运行修改器，就可以看到上面详细的修改菜单了。

《Z字特工队——钢铁战士》所有关卡显示器

Z Steel Soldiers

玩PC游戏较早的玩家应该能记得1996年一个充满了幽默、疯狂的古怪另类即时战略游戏——《Z字特工队》，虽然这个游戏销售情况很一般，却得到了众多专业游戏杂志的好评。《钢铁战士》则是《Z字特工队》的结局篇，保留了《Z字特工队》的个性化设计——玩家同样需要和电脑抢地盘、抢工厂、抢车辆、抢炮台。不过主要还得靠自己建厂，自己生产，在这一点上它没能保持住上一代游戏最独到的特色（上一代游戏自始至终都紧紧扣住了一

个“抢”字，特色鲜明，紧张激烈），掉到传统即时战略游戏的俗套中去了，使得抢资源的乐趣大为减弱。而在AI上感觉也不如一代游戏做得好，敌人比上一代笨多了，抢资源的积极性也大大下降了。游戏的图形引擎彻底换成了全3D，看起来灰蒙蒙的，远不如一代中的2D画面那样精细靓丽，所有机器人就算放到最大也象是纸片拼的，而不是金属作的。各种武器打起来只能看到一条条细细的“射线”，上一代游戏中光与色、烟与火的热烈场面再也看不到了（我好怀念上一代游戏中那拖着滚滚白烟向敌人飞射而去的大火箭呀）。与游戏关卡相反，游戏动画到是由一代的3D动画改成了手绘式的二维漫画风格，让人怀疑这么做的目的是不是制作者想掩饰一下他们拼死也要赶3D这个时髦的虚容心呢？总之，《Z字特工队——钢铁战士》给人的感觉已不再另类了，它仅仅是个普普通通的3D即时战略游戏罢了，不过看在对一代游戏格外怀念的份上，掌柜的我还是耐下心来率领着一群群“纸片钢铁战士”去赢得一场又一场战役的胜利，而这里提供的这个能够显示所有关卡的修改器，则可以助我直接进入我感兴趣的战役，而不必一关一关地磨时间了。

使用方法：将子目录\z2all下的所有文件复制到游戏安装目录下即可。

《战争启示录》两项属性修改器

Conflict Zone

当前3D即时战略游戏实在是很多，不过这款游戏还可以算上是最近的几款优秀作品之一。这个修改器修改的是玩家的防御能力和金钱，一定能让你在游戏中所向披靡！

使用方法：请先进入游戏，在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\mytc下的执行文件czp4.exe打开修改器，F2是无限防御能力，F3是无限金钱。

《沙丘魔堡3000》无限金钱修改器

Emperor: Battle for Dune

WESTWOOD自加入EA之后确实是大有起色，这个“沙丘”系列的终结者游戏是一个真正的全3D即时战略游戏，延续当年流行一时的《沙丘Ⅱ》的情节，采用了真人加CG的大容量过场电影以及游戏中全部3D的建筑和部队，实在是大手笔的制作啊。所有即时战略游戏中最重要的就是金钱了，这个无限金钱修改器会为我们带来更多乐趣。

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\empt下的执行文件fd3tr.exe打开修改器，按F12键即可得到无限金钱。

《神秘岛Ⅲ——放逐者》编辑器

Myst Ⅲ Exile

《神秘岛Ⅲ——放逐者》是这个著名系列的最新作品，游戏以大容量的场景和过程见长。而这里的编辑器其实是修改了游戏的存档用来修改游戏属性的。

使用方法：将子目录\m3e下的文件复制到游戏安装目录下，然后运行执行文件m3edit.exe，就可以看到上面详细的修改菜单了。

《英雄无敌历代记终结篇》7项属性修改器

Heroes Chronicles The Final Chapters

3DO的《英雄无敌历代记》终于走到了尽头，这次是最后的两个作品了，是全部8个章节的最终章。老实说，这套系列被外界评价得很差，因为是完全使用《英雄无敌Ⅲ》的引擎的。尽管引擎一样，修改器还是不同的，这里就是这个终结篇的资源修改器了。

使用方法：先进入游戏，在游戏中使用老办法（Alt+Tab）切回系统，运行子目录\dvn7下的执行文件dvnt.exe打开修改器，就可以按照修改器上的说明修改资源了。

《黑与白》V1.1 Beta升级补丁

Black & White

这是EA为《黑与白》制作的第一个补丁，据说该补丁集中了所有玩家的意见以及游戏开发小组的全新设计，因此将使游戏面貌发生巨大的变化。当然，变化究竟在哪里还需要我们大家亲自看看。

使用方法：运行子目录\bw11b下的执行文件bw11b.exe即可完成升级。

本期部分补丁收录于《水晶宝合》2001年第7期
本期补丁下载网址：http://game1.zj.cninfo.net

秘技屋

北京 村雨

侠客行

随时准备一些常用药品备用。当被PK到生命值为0时，会死亡（呈透明），这时马上打开物品栏把药吃下去，可以立刻复活且不减任何属性；若超过规定时间被强制复活，将重新在出生点出现，且要减某些属性。

超级摩托2001

Superbike 2001

开始一场比赛后（不要选Training），在比赛中输入“PLEASEMAKEMEWIN”，这样在结束时你就会得第一了。另外，如果输入以下密码作为名字，则可得到相应的秘技效果：

EAPOWER＝加速

GRIPPY＝增加拐角处抓地力

STOPPY＝增大刹车力度

LAGUNA＝大头、大手、大脚模式

CIA孤胆英雄

C.I.A Operative:Solo Missions

进入游戏后，按~键打开控制台，然后输入下列密码：

god＝无敌模式

fly＝飞行模式

notarget＝清除敌人AI

map x[1-6]＝地图选择

timescale [数字]＝设定游戏速度，原始设定为1

半条命——蓝色行动

Half-Life:Blue Shift

请用以下命令行参数方式开始游戏：

游戏所在路径\bshift.exe -console

以后就可以在游戏中按下~键开启控制台输入下列密码（注意：在加载地图或游戏之前，都必须首先开启控制台并输入"sv_cheats 1"，记得在字符串前后一定要加上半角引号），或者也可以在config.cfg文件中放置这些命令，这样在下次进入游戏的时候便会自动设置上。

"god"＝无敌模式

"noclip"＝穿墙模式

"impulse 101"＝获得所有武器

"sv_gravity x"＝设定重力（X=800时为游戏默认重力，而X=0时便没有重力）

"sv_accelerate x"＝设定空气加速度（这样你可以在跳跃时移动得更多，默认为10）

"skill x"＝调整难度（1最容易，3最难）

"map x"＝直接选关（X可以是下列任意地图名）

地图名：

ba_canal1、ba_canal1b

ba_canal2、ba_canal3

ba_elevator、ba_hazard1

ba_hazard2、ba_hazard3

ba_hazard4、ba_hazard5

ba_hazard6、ba_maint

ba_outro、ba_power1

ba_power2、ba_security1

ba_security2、ba_teleport1

ba_teleport2、ba_tram1

ba_tram2、ba_tram3

ba_xen1、ba_xen2

ba_xen3、ba_xen4

ba_xen5、ba_xen6

ba_yard1、ba_yard2

ba_yard3、ba_yard3a

ba_yard3b、ba_yard4

ba_yard4a、ba_yard5

ba_yard5a

赏金奇兵——西部通缉令

Desperados：Wanted Dead or Alive

在游戏中先按左Shift+F11键，然后输入以下密码：

timeless＝时间停止

fidel castro＝观看对话框

medic＝观看提示

powerman＝新武器

schneider＝结束关卡
clint＝胜出关卡
jackal＝增加弹药
hollow man＝隐身

珍珠港——千钧一发

Pearl Harbor: Zero Hour

使用神秘战机：进入任务选择画面时，在画面右方类似战机的黑影上点击，就可释放出3架特别战机和1个特别任务。

露天公路大赛

Leadfoot: Stadium Off-Road Racing

在主菜单New Career选项中，输入“MEGASAXON”，可得到$1 000 000。

高尔夫大亨

Golf Resort Tycoon

额外金钱：进入游戏时，按Shift+Ctrl+C+A+T键，可得到额外的金钱。

改变速度：进入游戏时，按Shift+Ctrl+W键，可相应改变游戏速度。

2001高台滑雪挑战赛

SkiJump Challenge 2001

选择所有选手：开始新游戏，在游戏进行途中暂停，按住Ctrl键并输入“skibabyski”即可。

工人物语IV

The Settlers IV

增加时间：按F12键可增加1分钟。

灵异邪咒

Clive Barker's Undying

按Tab键开启控制台，输入：
eh＝上帝模式
clive＝上帝模式X2
gniydnu＝隐藏关卡（英国版本适用）
satan＝无限生命值

暗黑破坏神 II（更新秘技）

DIABLO II

在游戏中输入以下密码：
htjutyrdb hye hfb hg cufkfgflljj＝不死
gyhnbfm shhlyc＝金钱无限

经济战争

Economic War

在游戏进行中输入下列密码：
beauty＝增加友好国家
redemption＝增强国力

商业王子 II

Merchant Prince II

HDIVIEW＝显示地图
HDIKASH＝增加50 000元
HDISPY＝观看对手行动
HDIKARNAGE＝使雇佣兵行动活跃

碧空战队

Echelon

自动获得胜利：打开游戏控制台按`键后，输入“srv_success 1”，然后按Esc键返回游戏即可。

哥萨克——欧洲战争（更新秘技）

Cossacks: European Wars

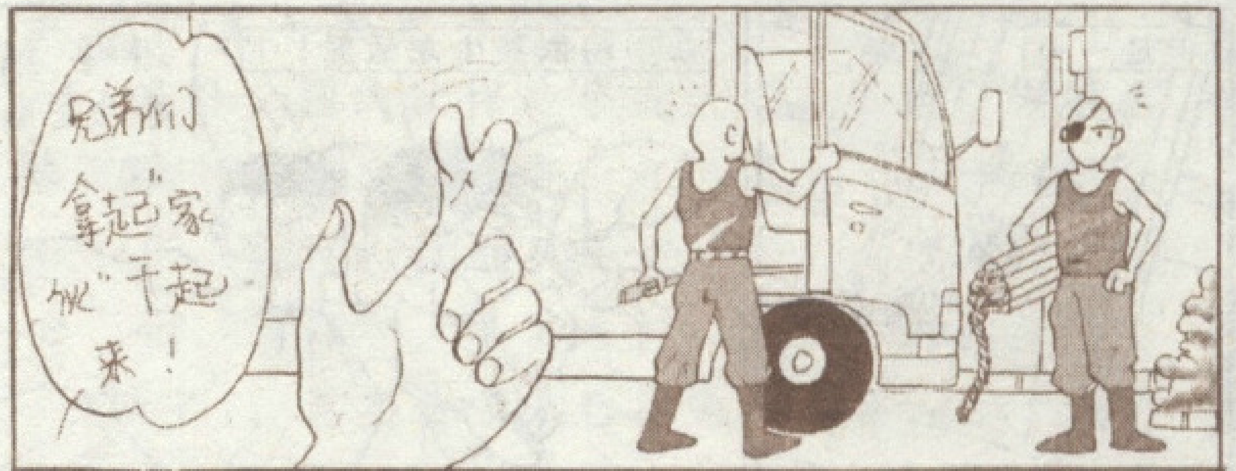
在游戏中按下回车后便可输入以下的密码：
supervizor＝战雾开关
money＝获得资源
izmena＝用小键盘的1–9键切换角色
multitvar＝按下P键便可控制所有的单位
www＝激活上述除了“money”之外的另外三种秘技
Gods＝神啊，救救我吧！
AI＝可以控制敌人
resources＝增加所有的资源
shield＝无限炮击

Email：snowdancer@asiagame.com
WEB：http://www.asiagame.com

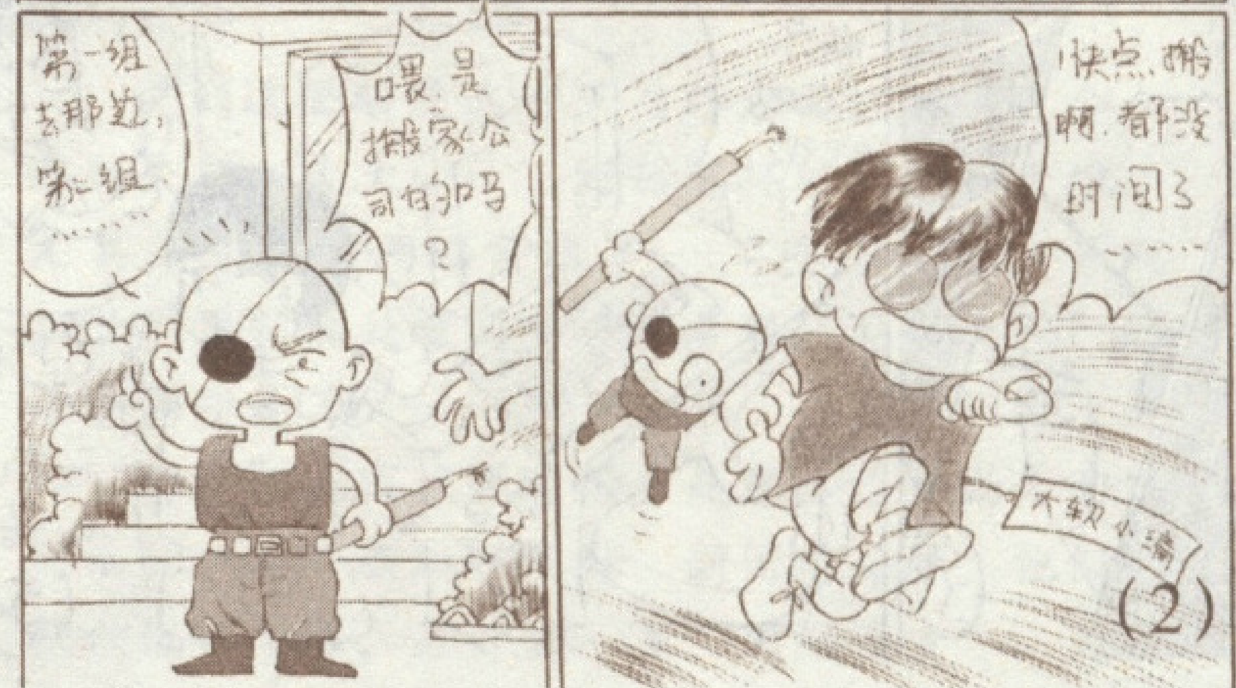
编辑部的故事

（六） 作者：桑娅

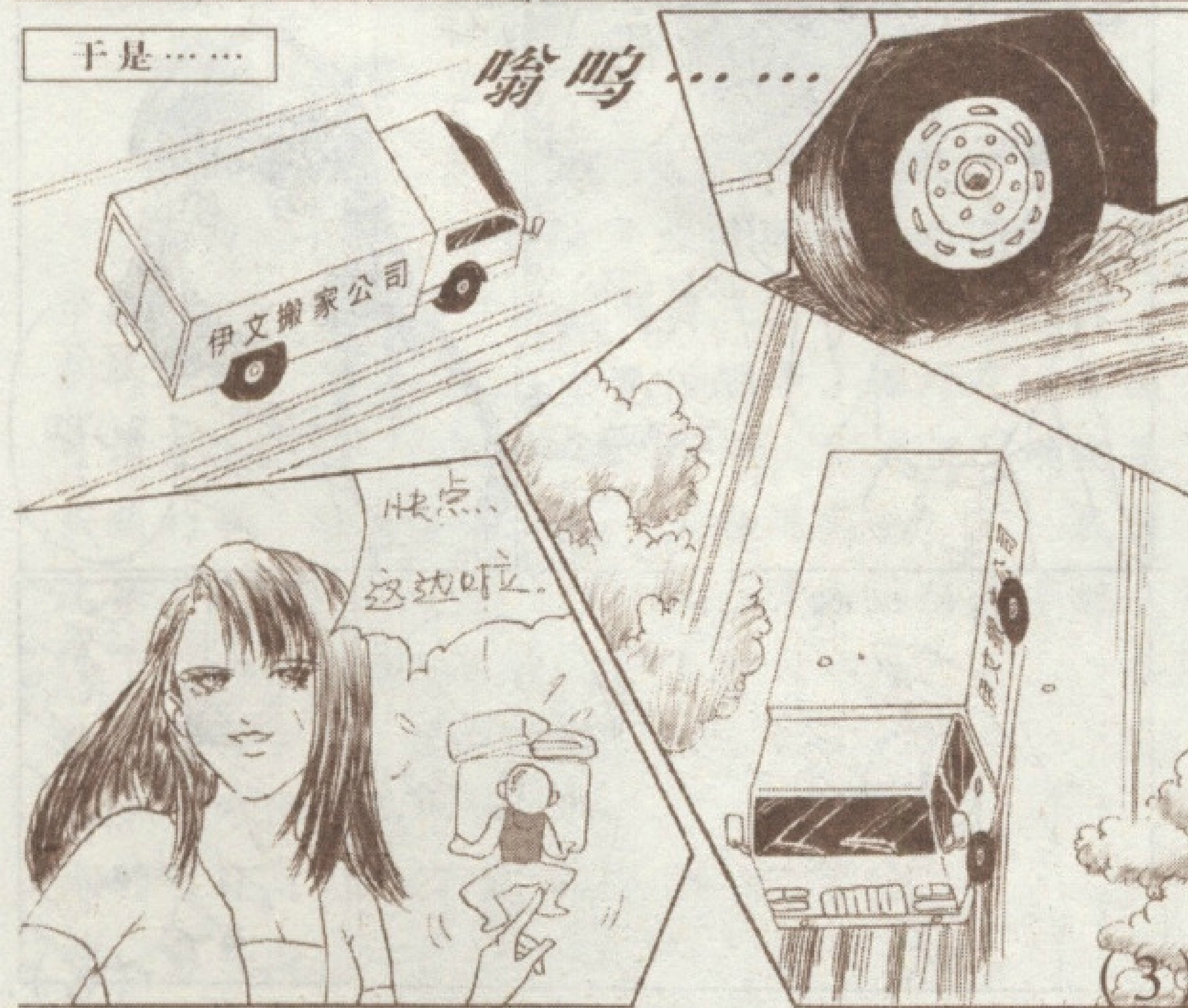


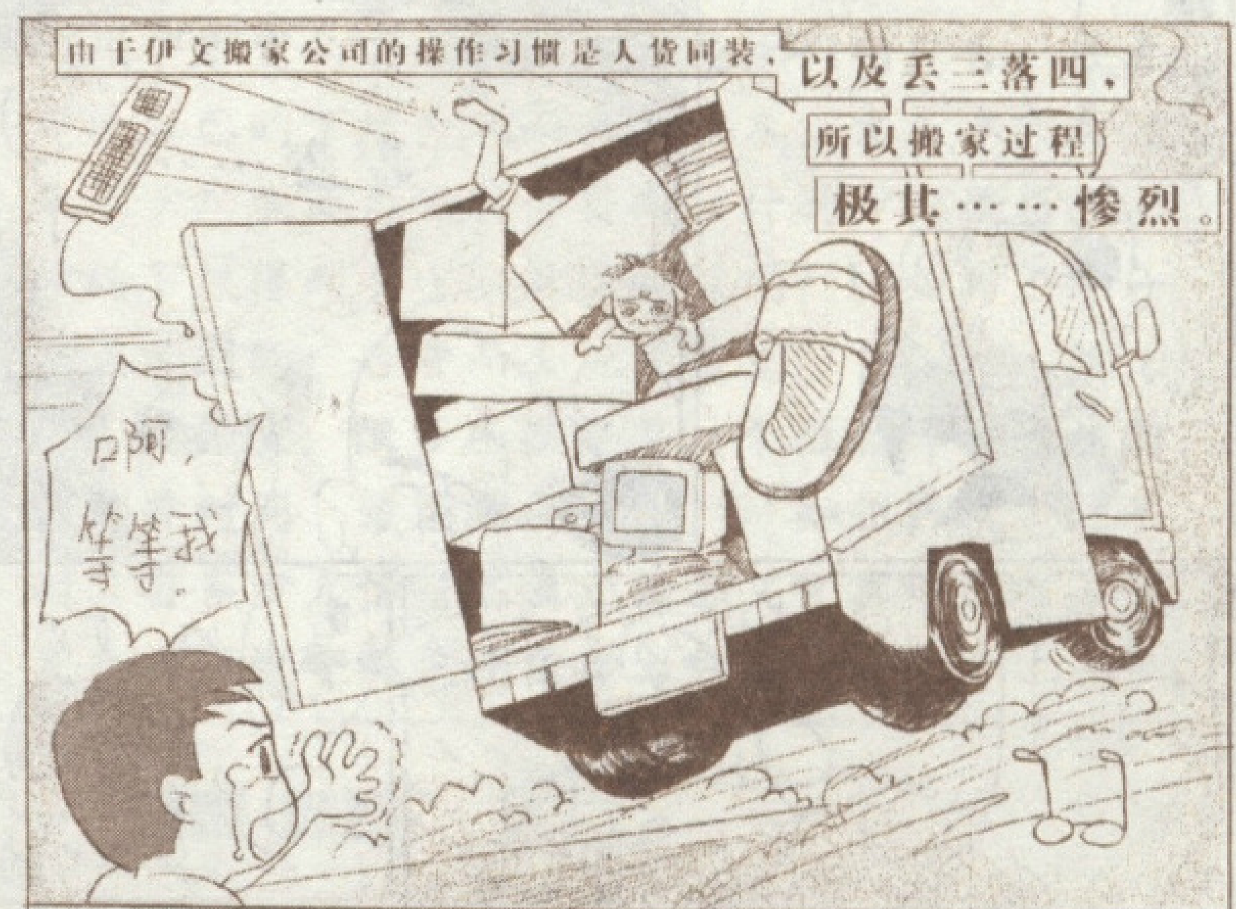


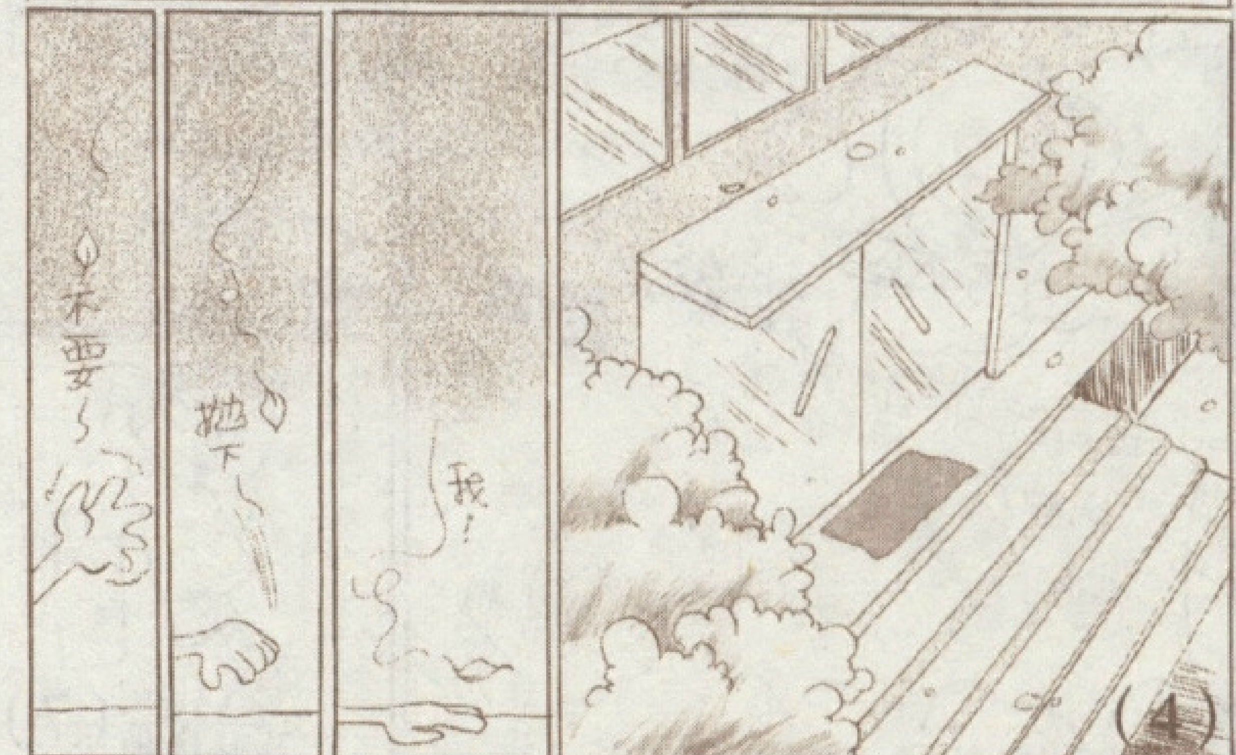












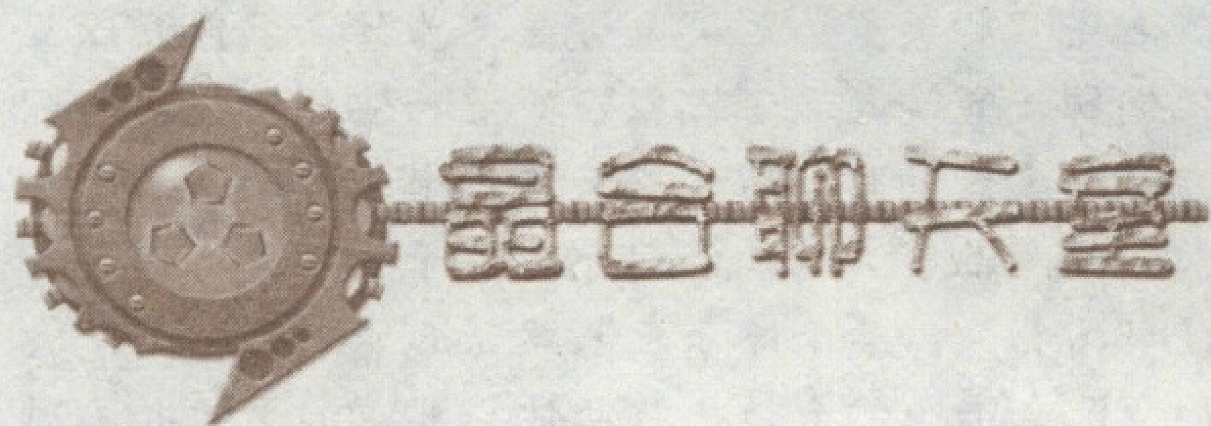
编辑部的故事 六

但是……
踏！踏！踏！
众小编依然生龙活虎！！
冲呀，新办公室就在5楼……
不知道他们紧张什么，走，看看去。
这帮人怎么这么有精神！！……
伊文搬家公司的人累得不轻……
快点把电脑装好！
我装机完毕。
我也就绪
(5)

Ready!?!
Let's begin!! go!go!
哈，你完了
休想，该死的是你……
看……
(6)

啊！？原来在玩CS！
轰轰……
?!
不许再玩了，赶快干活！！
老编
饶命呀！
快
轰轰……轰轰
谁再玩，我毙了谁，赶快收拾屋子，否则开火了！！！
大家终于干起来了。
很快地……
(7)

窗明……
几净……
人瘫……
这帮人有个性，我喜欢。
再见
好！你们胜啦！希望你们喜欢本公司赠送的"礼物"。
什么？
还有礼物？！
嘀……嗒……
当然，凡伊文搬家公司的客户都有一份惊喜
Happy birthday!
(8)



晶合后院 火彩：

关于“大软”在CD中丑化本人形象一事……

近日（就昨天啦）本人购买了大软第5期的CD，不料手册上面有丑化本人形象的语句（为了保险起见，本人将我的头像放于网上）。

咳~~手册上是这样说的：这人好像有甲亢，怎么眼睛这么鼓？要知道，甲亢患者的脾气很不好哦！这不是明显的丑化吗？本人并无甲X，眼睛也不鼓，脾气也不坏，唯一的特点就是爱张开血盆大口呵呵傻笑罢了！So我认为大软丑化了我的形象（本人自上网以来，一直用此头像），使我在朋友中的威信大大降低！连和MM见光死的机会都没了。我要求大软赔偿我的精神损失，赔偿条件如下：

100%的中特等奖的大软奖券一张、5年的免费大软（包括增刊、CD等）、名誉老编称号（享受年终分红）、大软小编的签名（要求签在KEN的钻石假牙上）、和云起约会一次（让她到大连来）……（其它条件待定）

大家说如何呀？（哎呀！别用石头砸我呀！）

编者按：特等奖奖券已发出，该奖券为2033年终奖，请妥善保管；2000—2005年期间的免费“大软”（包括增刊、CD等）将在2005年寄发，请等待；云起已携带假牙前往。接下来……是石头。

广东 毛哥：

对国内共享/自由软件业的一点看法

国内的共享/自由软件业同国外相比还有很大市场，但还有很多方面没有涉及。比如网页制作、制作辅助、代码生成、特效处理等，国外在这方面可谓百花齐放。但对于不识E文的人们来说，确实是头痛的事。难道国内没有这方面的高手？不，我国这么多人口，高手会少么！国内很多编程高手就是过于“个人英雄主义”，什么事情都自己包了，看起来很有个性，可是有哪个大型软件是出自一个人手中？为什么高手不能合作开发大型一点、实际一点的项目？软件开发，注重的就是这种集体主义精神。需要大家的合作，一个项目才能做下去！这一点在金山公司的事例上体现得很清楚。概括地说，软件开发不能单靠技术。

另外，国内软件业中优劣相差太远，而模仿程度高的程序比比皆是。几乎只要你懂得一点编程知识，就可以把别人的程序拿来改一改，打上自己的“商标”，美其名曰：“XX人最新杰作——XXXX”，其实看了之后很为那些真正的英雄感到可怜……

真正从整个程序的构思、确认、修改、可行性分析、划分模块、编写代码、调试、测试再推出的共享/自由软件又有几个？我们初学者可以借鉴别人的经验和思路，但不是全盘照搬。其实全盘照搬对你又有什么好处呢？我们要的是掌握一门语言，而不是简单地为了在最短时间内做出自己的软件。

说到这里顺便谈一下网络方面，其实也令人感到失望。大大小小、好好坏坏的网站一大堆，尤其是介绍“网络资源”、“网络淘金”等网站，利用数据处理简单，大多数“站长大人”的杀手锏即是COPY——PASTE大法，在别人网站上大肆“掠夺”。不过还有很多是靠自己辛勤劳动筑起来的，像一些编程网站、新闻网站等，他们的精神值得学习。另外谈一下“网络淘金”，无非就是到广告商注册，得到一个ID和一个密码，然后从几个不变的渠道接收和浏览他们的广告，或者发展自己的下线，从而得到收入。发展下线其实是不少广告商为吸引会员而设计的。仔细想想，你的下线得到多少收入你知道吗？何必为了那一点点苛刻的广告费而去浪费带宽？

编者按：很多东西需要一个社会环境和长期的培养时间，最简单的一点，“知识产权”这个词，有多少人懂得其真正的含义？其中又有多少人会真正遵守呢？还需努力啊。

安徽 棒棒：

课堂阅大软

我细细地阅着，在安静的教室里。

老师投来愤怒的粉笔头，

罚站也好，检讨也罢（作满不在乎状），

都不能使我翻阅的速度减慢。

因为使我继续的，不是对老师的憎恨，

而是我对“大软”的爱！（高唱：“仙剑”，“暗黑”，在我心中重千斤。无论何时，无论何地，心中一样爱！罚站，检讨，都不能改变我的“大软”心！）

编者按：说起来，如果学生不在课堂上玩

GameBoy，老师对电子游戏的憎恶就会少一点点。所以希望同学们明白，你在课堂上看大软，一部分是因为杂志的文章，一部分是因为你不爱听课的心。还有，看你的排句，感觉痞子蔡真是有足够的资本让其他网络写手汗颜。

德国　雷恒：

我是一个在德国的“大软”忠实读者。有一天，我在一家游戏专卖店里闲逛，突然，我看见在新上市柜台上有一款游戏，顿时，我全身的热血都沸腾了！两腿发软，头部发昏，往后便倒~~（犯病啦？！）

呵呵，开个玩笑，你们猜我看到了啥？《傲世三国》（Im Jahr des Drachen）德文版！让我们来欢呼吧，国产游戏走向世界的一天总算到来了！

在最后我代表……哦……我自己（不敢代表多了，怕被臭鸡蛋……啊呀！看，已经被砸啦……)祝“大软”的小编们万事如意，多多加薪！（这个好像不能说呀……怕被老编……呵呵……）

编者按：很好，首先感谢你说出了我的心声，其次，虽然这款游戏在国外得到的评价并不很高，但毕竟是国产游戏业的一大进步。这难道不值得庆贺吗？这实在是值得庆贺的呀！（！岂不亦幸事欤？实幸事矣！）

四川　静心流云：

说来惭愧，看了一年多“大软”了，这还是第一次给你们写信。和其他读者一样，我也是第一次看到“大软”的时候就深深地喜欢上了她，被其诙谐的语言和充实的内容所吸引。在每个月“大软”快出版的时候，我迫不及待地想早一点看到她的新模样，不过我和其他读者不同的是，我的父母就是开书店的（嘿嘿，可要照顾我点啊，我也可以适当给你们多打开点销路），当然，我就可以轻松地把“大软”拿回家了（什么？明明是抢嘛，可……可是，读书人的事，能算抢吗？）。现在家里的“大软”堆起来也有点高了，每次来客人我就会拿给他们看，那时候自己就特别骄傲和自豪，毕竟和她也有一年的感情了。

说起“大软”，我最喜欢看的就是“晶合聊天室”，每次拿到新一期的时候我都会最先翻到倒数几页，看看众小编在和读者们瞎吹什么，看看阿飞、云起、碧落啊几个家伙又在说些什么。有一天，看完“聊天室”后突发奇想，为什么只能在这里看他们聊天呢？怎么不可以在线上和他们聊呢？所以就在每次上线的时候留心哪天逮几个“大软”的小编来吹一吹。在“大软”的网站上苦等了许久，也没有发现“猎物”。后来终于在QQ里让我逮到了一个，我也尽量配合书上的表情去打动他。可是似乎他并不通人情，冷酷得让我有点不知所措。难道是同性之间不够互相吸引的缘故？我晕~，难道非要我这个七尺男儿化妆成一个弱不禁风的MM，才能给我一个和小编沟通的机会吗？难道读者和小编之间不能成为真正的朋友吗？我带着疑问默默地在QQ里观察了一些日子，可是小编的作为真得令人感动，他们总是起早贪黑，有时侯清早五六点钟就在线上，有时侯夜间12点钟还在奋斗。有的辛苦得连过年过节也还坚守在自己的岗位，没有放松……许多许多让我改变了对众小编的看法。的确他们太辛苦、太累了，有时候真的会因工作的原因而忙不过来，他们会因工作而放弃一切，他们是最可爱的人！

编者按：首先是多谢支持和鼓励，然后祝你运气好。实际上，每天出现在编辑们QQ上的新头像至少是两位数，如果每个都要互相吸引一下的话，一天就不用干什么了……但这并不是说我们会在所有时间不和所有人交谈。总之，相互理解总是会让双方都快乐。另，如果你化装成弱不禁风的MM，成功率会相应有很大程度的提高。

晶合实验室　茚

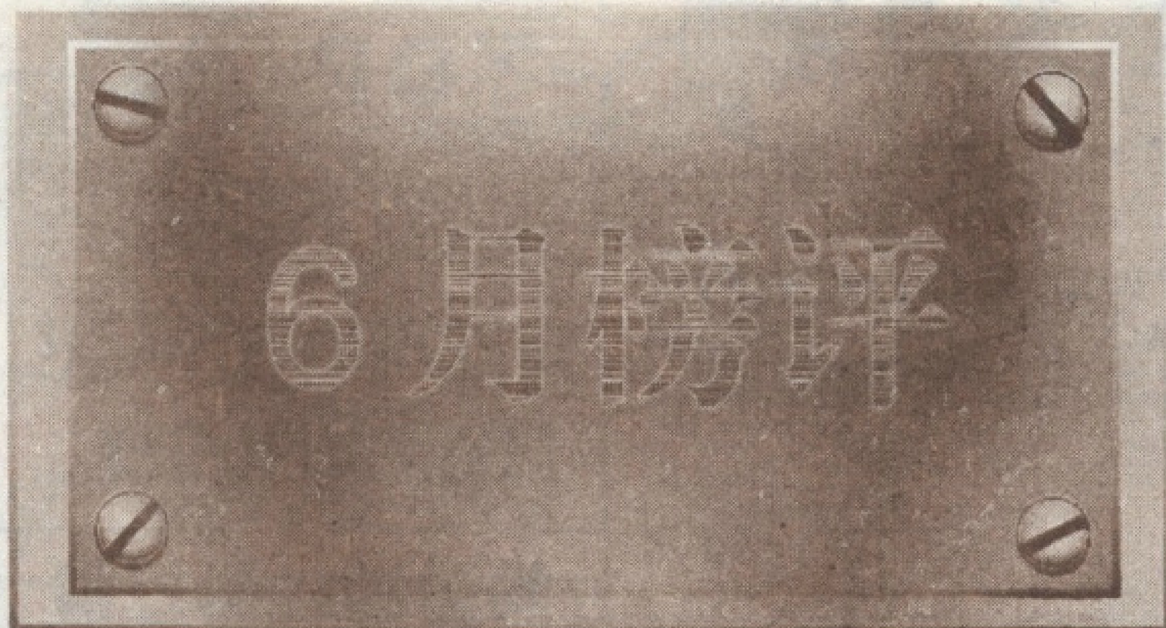


第二季度幸运读者

湖北　王皓	北京　胡晓晨	北京　季菲凡
福建　陈深	浙江　金新凯	内蒙古　鲍玮
陕西　张瀛	广东　陈德建	
吉林　孙舒	云南　刘人铭	

以上读者中，**湖北王皓**获得本季度的特等奖，将获得由**万智牌中国区总代理，北京晶合时代软件技术有限公司**提供的**万智牌10包**，其余读者得到由**天人互动公司**提供的游戏《**改装车大赛**》一套。





诸位好，现在是榜评时间。

我在15分钟前得到一张打印纸，上面是第13期TOP TEN的内容。有关这张纸的内容诸位可以在后页看到，在这里就不多说了，但有一点我倒是想特别说明一下。小时侯见所谓“岁岁年年花相似，年年岁岁人不同”之词，虽颇有所感，但总不得其味，今日看了TOP TEN方大悟，不禁泪流满面——或者可以说是涕泪横流，真个是岁岁年年榜相似，年年岁岁人相同。

这次的TOP TEN的确当得起上面的话，前5名仍然是毫无新意的前期的前5名，大家恐怕看过不下20次了，如何花样翻新也难离拾人牙慧的嫌疑。

关于拾人牙慧，我的感觉是这样的：在很小的时候，就感觉不管我做什么，无论我做出何等古怪的举动或何等骇世惊俗的事件，在历史中都能找到相似案例。比如我有很长一段时间认为我是第一个小时候就认字的人，但后来看了一本叫《少年英雄传》的书，发现莫扎特5岁就开始作曲，孔融4岁就能让梨，还有个十几岁就官拜宰相的家伙，当下就大受打击，深感失落。从此懂得了生为今人的悲哀。这种悲哀反映在榜评上就是：虽然竭力想说出点新鲜东西，但在快写完的时候发现这篇榜评与1997年的某一期榜评有惊人的相似……真是想想都可怕。

当然，造成这个结果的罪魁祸首不是我，而是这个TOP TEN。说实话吧，打死我都不相信现在国内能有5000多个“仙剑”玩家。但仔细想想，这话也问题颇多，比如说，可能会有玩家理直气壮地问我：谁说一个人喜欢一个游戏就要一直玩呢？我不玩就不能喜欢这个游戏了？这就很让我瞠目结舌，但接下去他可能还要发挥，比如他可能问我：一个人的伴侣一定是他最爱的人么？事情到了这个地步就很糟糕了，但还有更糟糕的事情在后面等着。按我的经验看，这个话题足以在网络上引发大讨论，我并不想看到这个结局，所以我也不敢多说。

说起来，中国的玩家的确拥有最恒久的心，他们可以在第一时间接触各个公司的大作，可以用绝对低廉的价格在自己的硬盘上安装几百个硬盘版游戏而只需担心自己的磁盘空间。在这个环境下，待选游戏不可谓不多，但就是在这种几乎可称之为游戏天堂的环境下，仍然有至少4500名玩家坚定地维护着一个6年前的老游戏的荣誉和尊严，真是让人赞叹。如果从这个角度上来看，诸如MYST、DOOM、ULTIMA系列游戏的荣誉真是不堪一击。

按一般文章的规矩，接下去该是我的回忆了。6年前我刚上初中，电脑只是486，操作系统也是要用3张盘安装的DOS 6.22，当时没有网络，一切都靠一台倍速光驱什么的。有了这一段，我就可以轻松地从评论叙述转成抒情，满怀深情地喊出如下的句子：

啊！那VGA！

啊！那FM音源！

喊完之后心里就舒服多了。若是这样尚不能表达我的激情，就还要加上一大段抒情，不过这是榜评，抒情就免了，省得一发不可收拾。只是说起VGA，我还有补充，今天下午我刚刚在同事的机器上看到了《新仙剑奇侠传》的图片，漂亮得要命——其它地方想必也不差，不过就是不知道“新仙剑”的出现是否会撼动其“前辈”的地位？我认为不会。

另外还有一件有趣的事情，我仔细看了一下，发现前5名实际上由2个公司包揽——国内的大宇和国外的Blizzard。诸位知道有一个著名的80－20定律，简单来说就是：世界上总财富的80%由世界上20%的人拥有。这个定律用在我们这里就是：优秀游戏中的80%由游戏公司的20%所制作——TOP TEN中的前5名就是例子。这点很重要，希望大家记住。

说完了前5名，我们再接着看一下，TOP TEN中后5名的变化也到了简直可以忽略不计的程度，看来我们的玩家真是拥有一颗不变的心；再后面的20名，估计你们都不会太过注意，我就更没什么叙述的必要了，要想看的话，翻前一期杂志吧……我这么说，应该还算合情合理。既然还有那么多人仍然在苦恋“仙剑”，那么把它作为本期榜评的主题，也并不为过。



晶合实验室 茚

TOP TEN

GAME 龙虎榜

名称	票数	本月名次	上月名次	上榜月次	最高名次	制作
仙剑奇侠传	2559	1	2	68	1	大宇
星际争霸	2440	2	1	36	1	BLIZZARD
轩辕剑Ⅲ外传——天之痕	2316	3	4	4	3	大宇
暗黑破坏神Ⅱ	2311	4	3	11	1	BLIZZARD
轩辕剑Ⅲ	2268	5	5	17	1	大宇
剑侠情缘Ⅱ	2224	6	6	9	6	金山
生化危机Ⅲ	2221	7	9	3	7	CAPCOM
傲世三国	2219	8	7	5	5	目标
石器时代	2190	9	8	4	8	JSS
大航海时代Ⅳ	2121	10	13	20	1	KOEI
盟军敢死队	2114	11	10	33	1	PYRO
大富翁Ⅳ	2112	12	19	31	1	大宇
帝国时代Ⅱ	2105	13	12	24	9	MICROSOFT
金庸群侠传	2097	14	14	54	3	智冠
生化危机Ⅱ	2091	15	16	23	4	CAPCOM
三角洲特种部队Ⅱ	1984	16	15	16	13	NOVALOGIC
模拟人生	1973	17	21	15	7	MAXIS
最终幻想Ⅷ	1882	18	11	15	4	史克威尔
心跳回忆——永远属于你	1873	19	20	25	1	科乐美
古龙群侠传	1772	20	NEW	1	20	金智塔
三国志Ⅶ	1661	21	17	14	8	KOEI
魔法门之英雄无敌Ⅲ	1659	22	24	25	1	NWC
新绝代双娇Ⅱ	1557	23	25	5	18	宇峻科技
新神雕侠侣	1456	24	18	6	11	昱泉国际
明星志愿Ⅱ	1446	25	27	13	6	大宇
极品飞车——保时捷之旅	1240	26	23	13	15	EA
奥妮	1137	27	28	3	26	Bungie
笑傲江湖	1088	28	26	10	18	昱泉国际
魔法门Ⅷ——毁灭者之日	1027	29	NEW	1	29	NWC
明星志愿2000	1026	30	22	8	22	大宇

TOP 30 排行榜

本期选票在94页
欢迎大家投票

网选游戏排行榜

1.仙剑奇侠传 1996票
2.星际争霸 1847票
3.轩辕剑Ⅲ外传——天之痕 1774票
4.暗黑破坏神Ⅱ 1628票
5.轩辕剑Ⅲ 1524票
6.剑侠情缘Ⅱ 1510票
7.生化危机Ⅲ 1432票
8.傲世三国 1217票
9.石器时代 1119票
10.大航海时代Ⅳ 1104票

六月幸运读者

厦门 庄进　湖北 付筠　陕西 胡笛　河南 丁然
北京 王晶　重庆 彭泸　河北 杨乐　北京 聂鑫
湖北 胡小荷　新疆 徐小龙

以上幸运读者将获得天人互动公司提供的游戏《百战天虫》一套。

第1手的接触



一年一度的E3展览是全世界玩家的节日，长久以来，想要了解E3的国内读者只能通过阅读经过二次翻译整理文章的途径而苦于无法阅读第一手资料。现在，这种情况改变了。

本次展览，《大众软件》杂志社派出最强的记者力量前往现场采访，并在第一时间为您整理出最权威最详细的本次E3大展指南。

指南包括极具生活气息的的E3游记、电脑游戏大作倾情介绍、电视游戏平台及游戏综合报道、E3学院奖评选名单点评、E3大展硬件类剖析。E3大展火热实况——盛大的展览会场、各大厂商的美女热舞以及最新的游戏平台硬件（PS2、XBOX、GAMECUBE、DC、GeForce 3）展示都将全部落入您的眼底。

全书共计200页全彩色，精装装订印刷，赠送超值光盘一张。包括现场实况、游戏试玩等精彩内容。

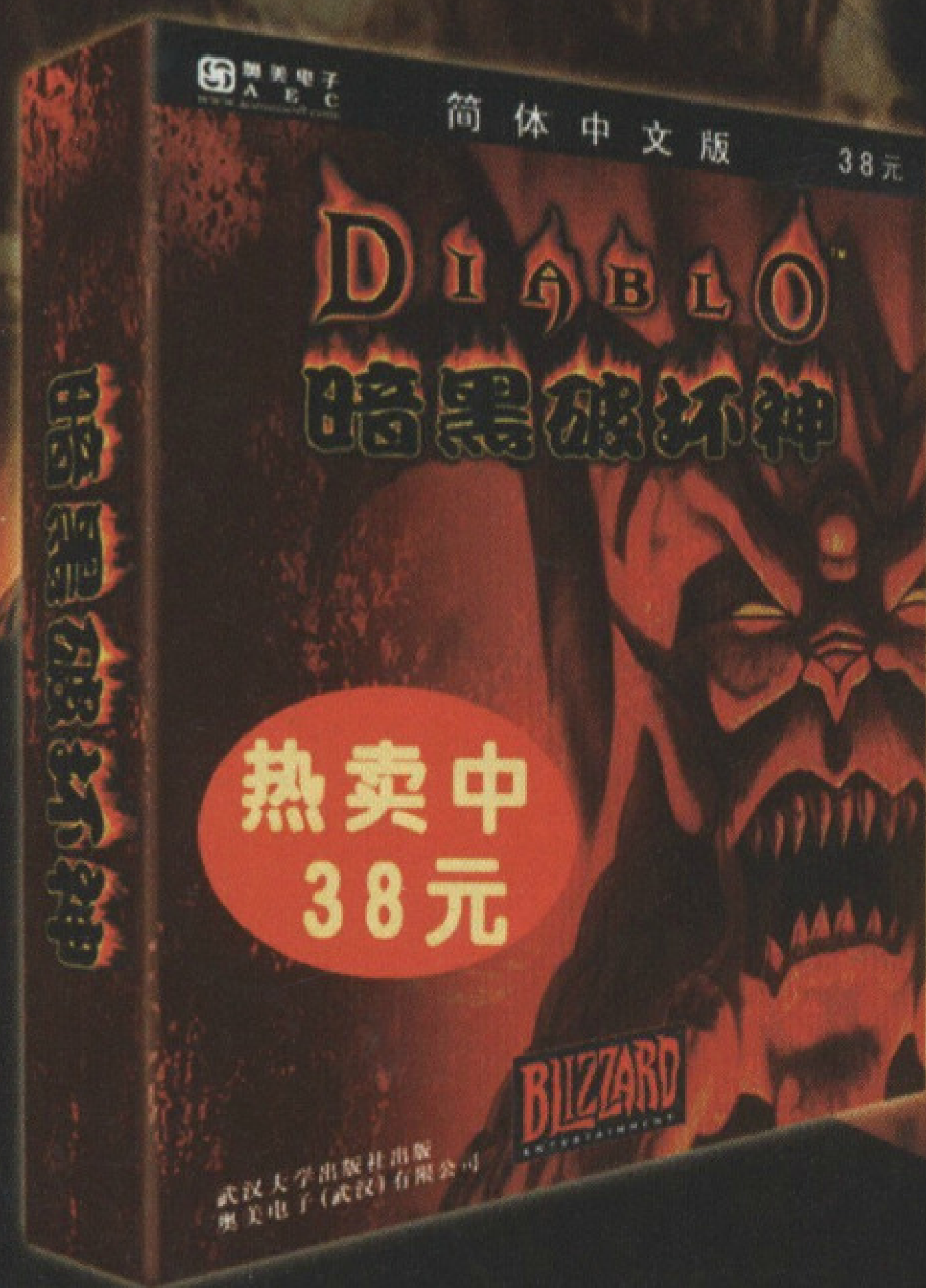
直击展会现场，二手资料减免！





48元/2CD





奥美电子
A E C
简体中文版
38元
DIABLO
暗黑破坏神
暗黑破坏神
热卖中
38元
BLIZZARD
武汉大学出版社出版
奥美电子（武汉）有限公司





BLIZZARD
ENTERTAINMENT



奥美电
A E

Ubi Soft 育碧软件

本次活动最终解释权属上海育碧电脑软件有限公司所有

选育碧精品 送时尚大奖

编号	中文名	英文名
2001年第三季度		
01	彩虹六号之雷霆战将白金版	Rainbow Six：Rogue Spear Platinum Edition
02	工人物语IV	Settlers IV
03	泡泡龙3DX	Puzzle Bubble 3DX
04	辐射战略版：钢铁兄弟会	Fallout Tactics：Brotherhood of Steel
05	拿破仑战史之决战滑铁卢	Waterloo：Napoleon's Last Battle
06	Z字特攻队之钢铁战士	Z：Steel Soldier
07	恐龙危机2	Dino Crisis 2
08	神秘岛III：放逐	Myst III：Exile
2001年第四季度		
09	圣战群英战II	Disciples II：Dark Prophecy
10	洛克人X5	Rockman X5
11	驱逐舰指挥官	Destroyer Command
12	魔域帝国	Battle Realms
13	魔法门之英雄无敌IV	Heroes of Might and Magic IV
14	猎杀潜航II	Silent Hunter II
15	鱼叉IV	Harpoon IV
2002年第一季度		
16	光芒之池II	Pool Of Radiance II
17	雷曼竞技场	Rayman M
18	星际原动力	Off-world Resource Base <O.R.B.>
19	魔法门 IX	Might & Magic IX
20	捍卫雄鹰之IL-2战机	Il2 Sturmovik
21	我为歌狂	Music Up
22	魔鬼杀阵	Tom Clancy's Ghost Recon

活动简介

适逢育碧软件（UBI SOFT）进入中国市场五周年庆典之际，为了报答全国玩家长期以来对育碧软件的大力支持。从2001年7月起，育碧软件将举行一系列的真情回馈活动，来表示我们对玩家的衷心感谢！选育碧精品、送时尚大奖即系列活动之一。2001年度将是育碧软件重点发展的一年，为此我们已经准备了20余款精品游戏来奉献给玩家。只要从中选出你最喜爱、最期待的游戏就有机会赢取各种丰厚礼品。

活动时间

2001年7月15日 至 2001年8月15日， 共4周。

回馈表格		
姓名：________	性别：________	年龄：________
通讯地址：________		
________		邮编：________
Email：________		
最期待的游戏：（填产品名录中的编号）________		

参加办法

根据育碧软件公布在各大媒体上2001年第三季度至2002年第一季度的产品名录，玩家可以从中选出自己最期盼的三款游戏，并且填妥相关反馈表，寄回育碧软件即可参加每周1次、连续4周的抽奖活动。玩家也可以通过育碧软件官方网站以及各大网站的相关活动专区上所设立的页面参加这次活动。有E-mail的朋友还可以将选票按照下面的格式发到gamevote@ubisoft.com.cn 来参加活动赢取大奖。

奖品设置及派送

1.每周我们将从回馈信中抽取100名幸运者，赠送价值198元的《生化危机3》豪华版。

2.每周还设大奖1名，奖品是最新款的时尚MP3播放器1台

3.得奖名单将在活动开始后的每周五在育碧软件的网站<http://www.ubisoft.com.cn>以及新浪网育碧软件专区<http://games.sina.com.cn/zhuanqu/ubisoft/>中公布，并且在8月15日活动结束后的5个工作日内寄出

上海市张扬路500号时代广场17楼 上海育碧电脑软件有限公司 周先生收 邮编：200122

Ubi Soft 育碧软件

工人物语IV

明天就是比武大会了，听说第一名可以得到公主的热吻......

接到园林局的通知，说我蓄意破坏森林，乱砍乱伐，要停职！

这俩月流行口蹄疫，大家都改吃鳄鱼肉！看来俺的猪肉是卖不掉了！

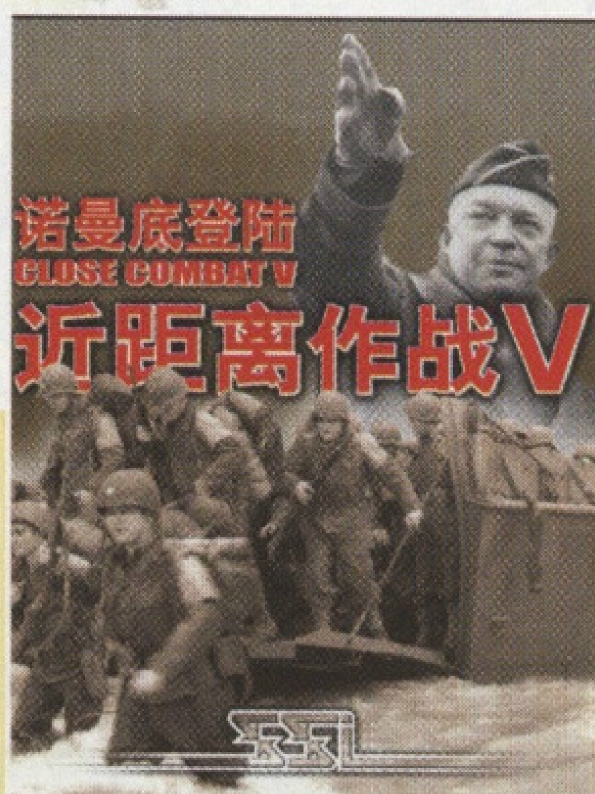
?! ?! ?!
这个明明是点石成金术，怎么点出一坨

%*!$%，昨天我站岗时摸鱼，居然摸到大白鲨，给队长抓住了！

48元
简体中文版
7月上市



每条赛道均让你体验到极速的感觉
48元 7月上市



著名战争游戏系列最新作
48元 7月上市 中文版



核战特攻队协同作战、智破死亡任务
58元 8月上市 3CD



劍靈





SEGA 中文版 ©SEGA CORPORATION, 1994, 1997

SONIC

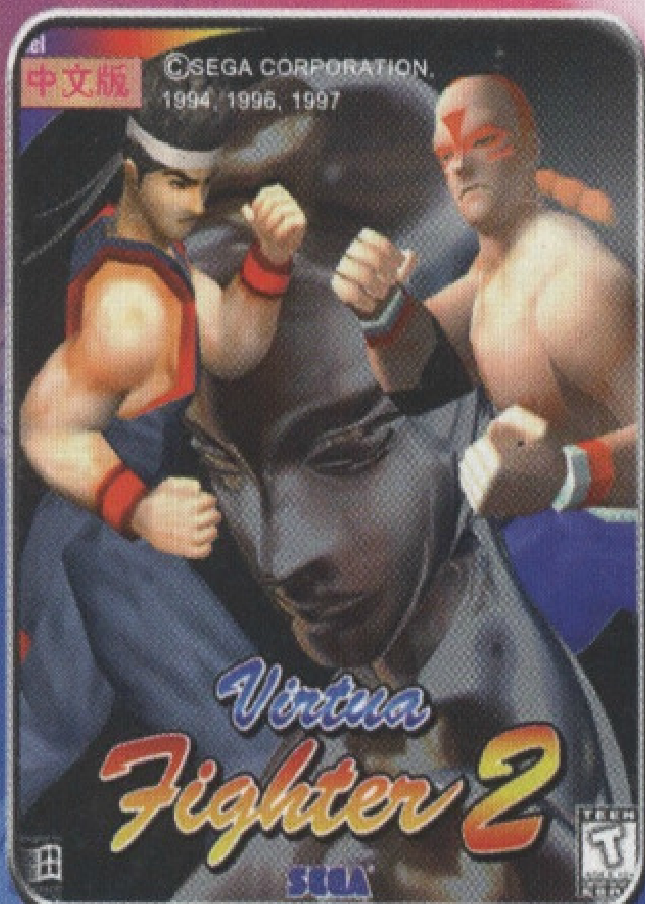
- 索尼克CD
- 索尼克3D
- 索尼克R
- 索尼克与纳克鲁斯

庆祝索尼克生日 6.23 隆重上市

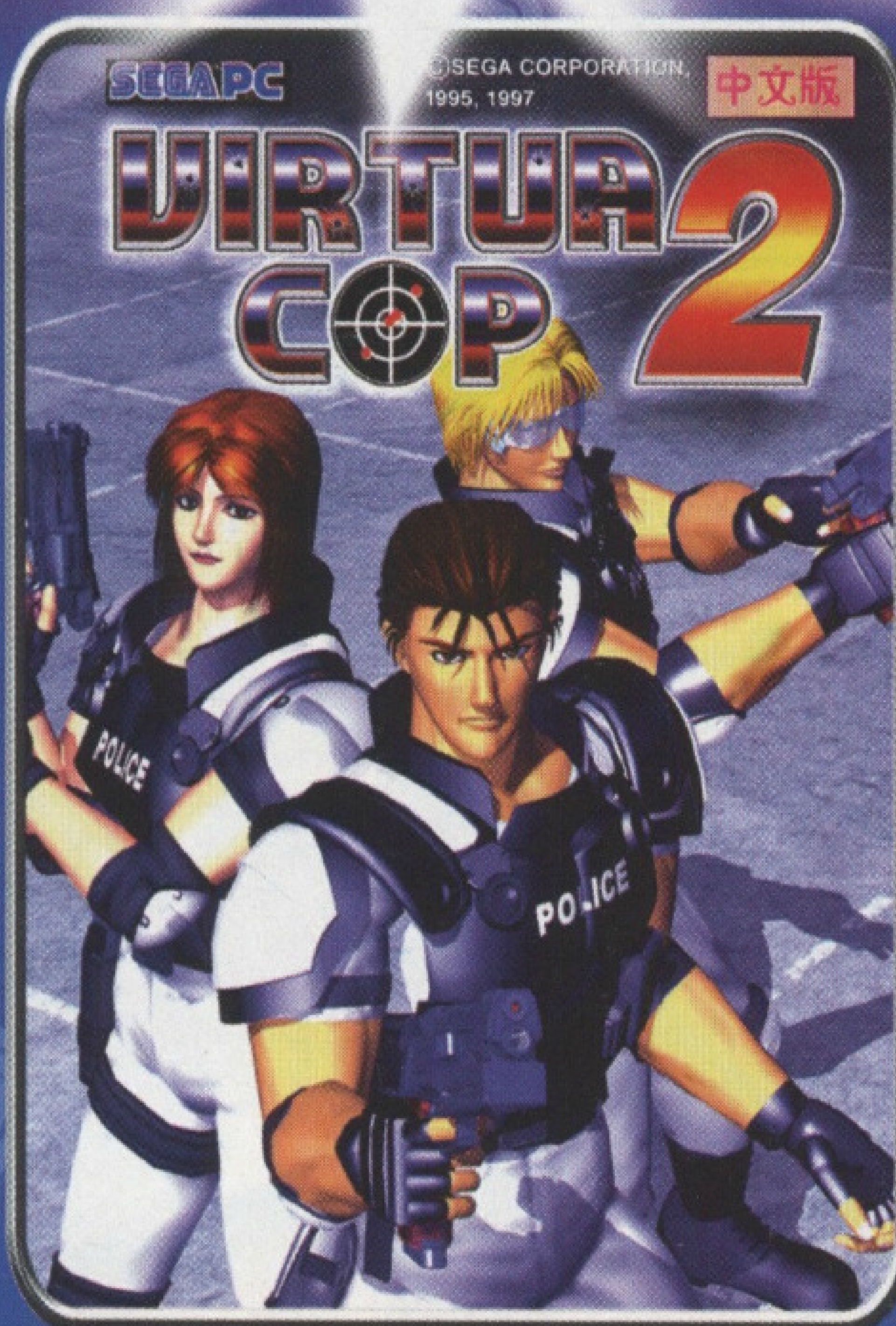




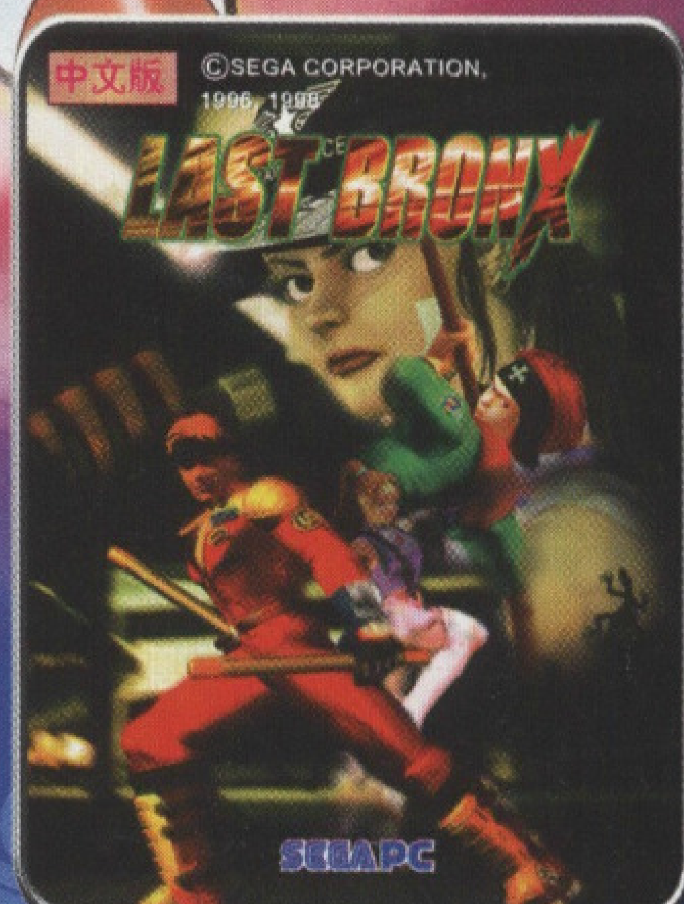
SEGA™



VR战士 2
类型：3D格斗
即将上市



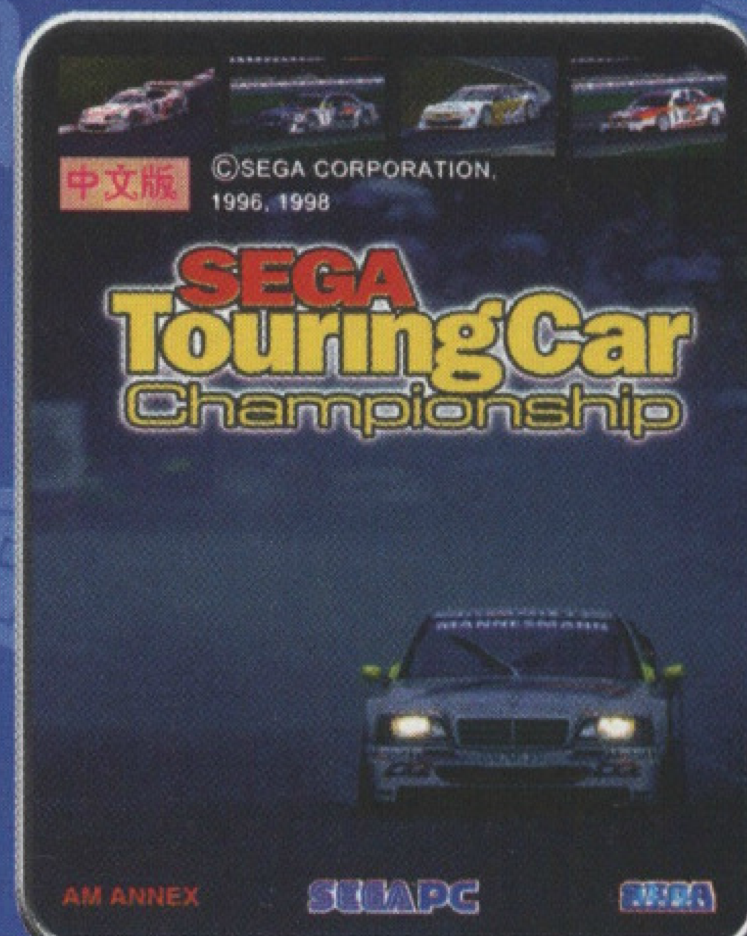
VR特警 2
类型：射击
即将上市



东京番外地
类型：3D格斗
即将上市



电脑战机
类型：对战
即将上市



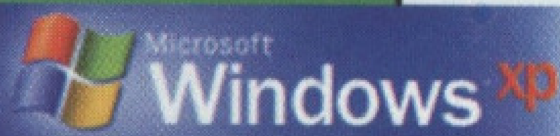
世嘉巡回车大赛
类型：赛车竞速
即将上市

天人互动精品光盘游戏

天人互动™

要目

2001年第13期 总第102期



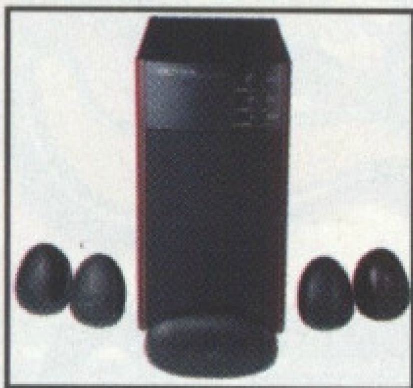
15

全面体验Windows XP

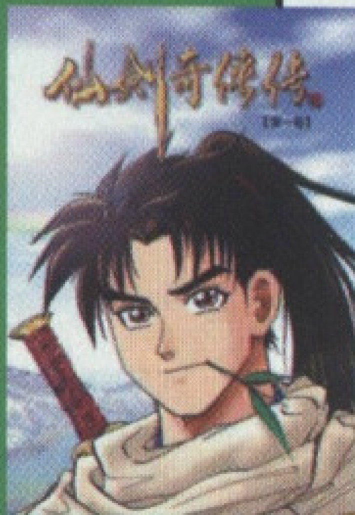
互联网上关于Windows XP的各种消息、传闻、测试已经铺天盖地而来，如果对这些稍加关注，就会发现这里面有很多自相矛盾的东西，而且内容涉及得都不是很深，希望我们的这篇测试报告对大家全面认识Windows XP带来一点帮助。

5.1离开创新的日子——升技SP-50 5.1影院系统初试

不可否认，创新在PC音频领域占据了龙头老大的地位，其无论是声卡产品还是音箱产品都非常出色。但是是不是离开了创新，就没有出色的PC音频产品呢？



39



109

六年一梦试仙剑

“问世间，情是何物，直教生死相许。天南地北双飞客，老翅几回寒暑。欢乐趣，离别苦，就中更有痴儿女。君应有语，渺万里晨云，千山暮雪，只影向谁去？”时隔6年，李逍遥和他的“仙剑”又回来了。这么长时间了，你已经不再是原来的你，事过境迁，旧梦重温，你还能找回过去那已渐淡去的情感么？

太阁立志传Ⅳ

2001年6月1日，KOEI在日本全国发售其最新作——《太阁立志传Ⅳ》，这个万众瞩目的经典大作终于完全揭开了它神秘的面纱，更令太阁迷们欢心鼓舞的是，“太阁Ⅳ”的正式版比其体验版又有了非常大的改进，画面更精美，设计更精妙，其中的十几个修练小游戏更是妙趣横生。所以严格的说，“太阁Ⅳ”并不能完全归属于某一游戏类型，它包含的内容太丰富了，请看本期“攻略指引”为你一一道来。



151

目录













编辑部报告

浑身刺青的艾佛森在万众沸腾中傲然站立在费城体育馆的地板上，像一个国王。

但是在他面前，奥尼尔和科比·布莱恩特冷冷相对，重新合璧的双剑抖出森森寒气，法度庄严。

身高只有1米83的“矮人”艾佛森经过拉里·布朗的教诲，终于认识到在NBA，仅仅有天赋是远远不够的。然而，经受了痛苦磨练的他首次来到总决赛的赛场，面对湖人们的壁垒森严，心中是否也感到了一丝无助的苍茫呢？

这里虽然不是华山绝顶，但费城76人和洛杉矶湖人的“论剑”，依旧是惊心动魄。而因为有了艾佛森和布莱恩特之间的强硬对话，乔丹之后的NBA总决赛又一次回到我的眼前。

感谢现代科技的发展，使远隔重洋的我们也能亲眼目睹那一幕幕精彩的场面。真正的高手之间的较量，总能令我们陶醉。他们发挥出人类智慧和体能的极限，在争夺那最后荣誉的过程中为我们演绎出生命的精彩，使我们的平淡人生因此而有了一些趣味。但遗憾的是，国内赛场上那些苍白无力的表演却很难让我产生一丝一毫的激动。对于英雄的崇拜是人类共有的现象，中国人也是如此，但这个愿望在现实中无法实现，于是武侠小说便大行其道。或者有些人便归隐到游戏当中？呵呵，这是玩笑。

这些天总能收到读者询问100期相关产品的信件，特别是对于《大众软件100期晶合后院特别版》的网上预订，大家意见很大。我想由于是第一次同时操作这么多项活动和产品，我们确实有很多考虑不周之处，还请大家谅解。在具体操作中我们才发现，由于邮政汇款的时间差问题，我们无法准确地得到这100套产品的截止时间，因此导致很多汇了款的朋友难以如愿。于是有些人建议我们多做一些产品，以满足大家的需要。但是考虑到信誉问题，《大众软件100期晶合后院特别版》将保证全国限量100套，其实有很多小编也想收藏这套产品，但这次他们只能是“近水楼台不得月”了。

同时由于审批手续的问题，原定与100期杂志同期上市的《100+100——大众软件100期攻略精华100》耽搁了一些时间，在本期杂志上市的时候，大家应该已经看到这套书了，而邮购的朋友们可能还要耐心等待几天。受其影响，《晶合后院特别版》不日即将发出，敬请各地订户查收，并希望能得到大家的喜欢。

近期国内的三大门户网站动荡不断，辞职、收购、合并成为了他们的主旋律。与此同时，联想与世界网络业巨头美国在线（AOL）合作，双方出巨资重新打造联想调频FM365，柳传志坚定地表示要“将互联网进行到底”，又让人们看到了网络的另一番景象。其实我想对于广大网民来说，谁来做并不重要，重要的是网民们究竟从中能得到些什么。但是从联想与AOL的合作中我们也嗅到了一丝警报：ICQ与QQ的正面交锋越来越迫近了，希望腾讯公司已经做好了准备。

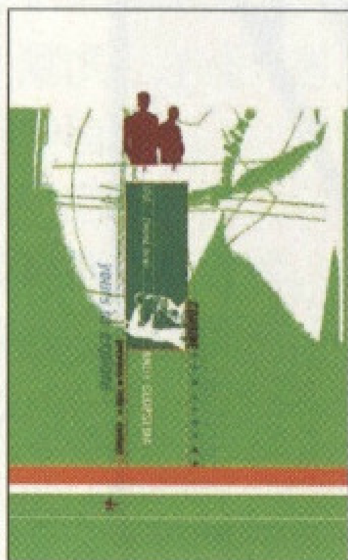
杂志社搬到新家大家都很兴奋，但是彼此之间坐得近了也带来一些问题，因此杂志社颁布2001年第1号令：鸡蛋与西红柿不得入内！从此编辑部天下太平……（详情请关注本期中插彩页的“读编往来”特别版）

walker@popsoft.com.cn

目录

专题企划

前线地带



晶合通讯

游戏赏析

攻略指引

游戏畅谈

有字天书



大画戏游

TOP TEN

大众软件

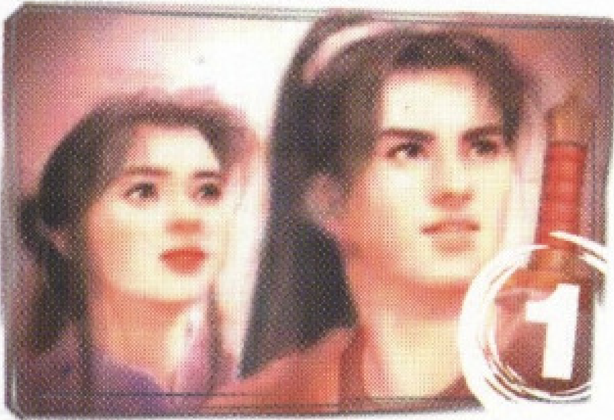
主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 张忠山
社　长 高庆生
副社长 刘贫和（常务） 林菁
主　编 高庆生
副主编 裘聿纲
法律顾问 陆智敏
编辑部 walker（主任）
栏目编辑 王晨 杨文韬 董汉涛 汪澎 王刚
尹珩 朱俊飞 李广才 彭程 任然
专题记者 汪铁 余蕾 戴军辉
校　对 郑佛水 邵学翊
美术编辑 祁津忆
本期责编 李广才
电　话 (010) 88118588-1200
传　真 (010) 88135594
新闻热线 (010) 88118588-1250
通信地址 北京和平门邮局3056信箱（100051）

广告部 李诚（主任） 李怀颖 苏靖 蔡蕊 霍红
电　话 (010) 88118588-8000
传　真 (010) 88135604
发行部 陈志刚（主任） 闫海娟 韩灵合
电　话 (010) 88135613
传　真 (010) 88135614
读者服务部 晶合时代软件技术公司 张友利（总经理）
电　话 (010) 82634092
邮购中心 北京海淀区苏州街邮局045信箱（100089）
电　话 (010) 82634107、82634092

美术排版 晶合虹彩多媒体软件制作公司
平面设计师 宫健 林静 黄莺
印　刷 中国煤炭工业出版社印刷厂
中国建筑工业出版社印刷厂
深圳利丰雅高印刷有限公司
刊　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 《大众软件》 (82-726)
《大众软件CD》 (82-727)
国内发行 北京报刊发行局
订　阅 全国各地邮局
国外发行 中国国际图书贸易总公司（北京399信箱）
国外发行代号 6209M
广告许可证 京崇工商广字第0036号

出版日期 2001年7月1日
零售价 人民币6.50元/港币13.00元/美元4.66元

TOPTEN




1

仙剑奇侠传




2

星际争霸

3

轩辕剑III外传——天之痕




4 暗黑破坏神II

5 轩辕剑III

6 剑侠情缘II

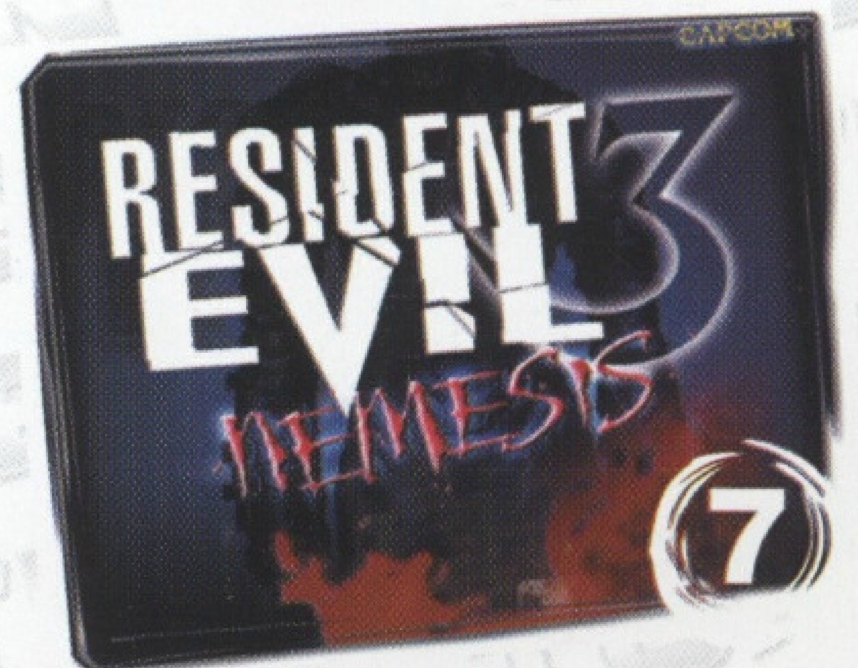
7 生化危机III

8 傲世三国

9 石器时代

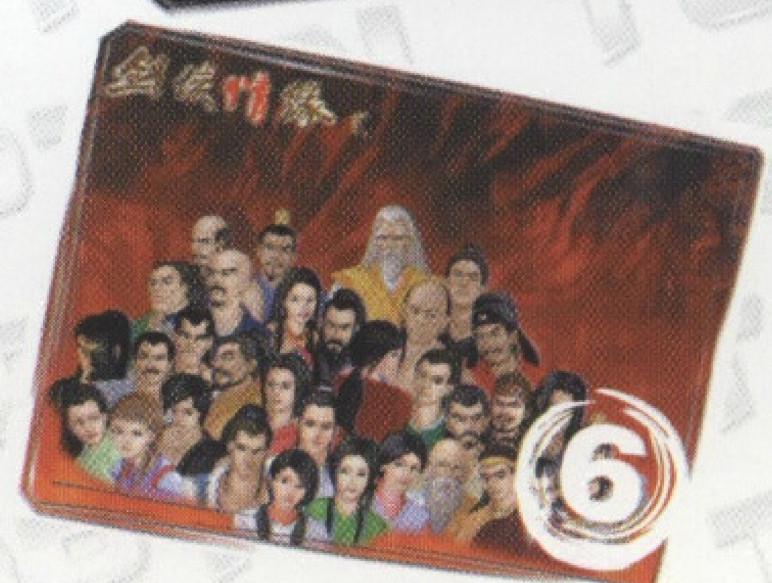
10 大航海时代IV








晶合实验室



邮发代号：82-726
零售价：￥6.50元

刊号：ISSN1007-0060
CN11-3751/TN